# MEGAZIN

LETNIK 2, ŠTEVILKA 10-11
JUNIJ - JULIJ 1994, CENA 250 SIT

Robinson's Requiem
IGRA MESECA

K240

Inherit the Earth

Critical Path

elf mania

Imagine 3

Sego

Encarta 94




ORE NAGRADE: 3X BUNGEE JUMPING, 4X IZLET V BENETKE,
ET NAD LJUBLJANO, 5X OCEANOVO DARILO, MR. NUTZ, GABRIEL KNIGHT...



# KAZALO

... VESTI:



TEMA:



IGRE LETA 1993:



PREDSTAVITEV ZALOŽNIKA:



IGRA MESECA:






OPISI IGER:








OPISI ... KONZOLE

# ALO



## Razlaga simbolov

CENA PRIMERNOSTI — P: Primerno za vse starosti. Igra ni zapletena, ne vsebuje nikakršnega nasilja ali neprimernih scen. Ima tudi razbratevalne kvalitete.

CENA PRIMERNOSTI — 7: Primerno za starost sedem let ali več. Igra je srednje zapletena, vsebuje posamezne oddaljene primere nasilja, a je brez neprimernih scen. Ima tudi razbratevalne kvalitete.

CENA PRIMERNOSTI — 13: Primerno za starost trinajst let ali več. Igra je zapletena, vsebuje posamezne primere nasilja, a je brez neprimernih scen. Ima delne razbratevalne kvalitete.

CENA PRIMERNOSTI — N: Neprimerno. Igra vsebuje grafično realne prizore nasilja ... ali ... povel... in podobno. Je brez izobraževalnih kvalitet. Tovrstne igre bodo recenzirane le izjemoma ...


**Ustanovitelj in založnik**

**Direktor**

**Odgovorni urednik**

**Glavni urednik**

**Urednik za igre**

**Člani uredništva**

**Oblikovna zasnova revije**

**Naslovnica**

**Oblikovanje**
Peter Gedei (Pasadena ...)

**Marketing**

**Naročnine in prodaja**

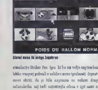
**Naslov uredništva**
MEGAZIN

**Tisk**

napovedi

## Striker Pro

Popularnost nogometa z vsakim dnevom do pričetka svetovnega nogometnega prvenstva vztrajno raste, kar pomeni, da nas bo plaz novih nogometnih simulacij zasul zdaj zdaj. Radost bodo doživeli tudi lastniki Philipsove konzole CD-I, katerim taista firma pripravlja nogometno




Glavni meni in nekaj čegebren

simulacijo Striker Pro. Igra, ki bo na voljo septembra se lahko vnaprej pohvali s solidno mero igralnosti, čeprav ne more skriti, da je bila napisana na nekem drugem računalniku, saj tudi najostrejša očesa v igri sami niso opazila več kot dvaintrideset barv. Kljub temu programer je lahko kvečjemu pohvalimo, saj so hardverske kvalifikacije CD-I ja pri spritih in pomikanju zaslona manj kot borne.

## Dragon Lore

Kaj bi svet brez 3D studia? Oziroma, kaj bi vsporedni pravljični svet brez 3D studia? Ostal bi narisan in tak bi tudi izgledal. Tako pa je izračunan in izgleda čisto kot



Neverjetna resničnost postaja vse bolj resnična!

pravi. Da nam bo junija še bolj vroče, nam Mindscape kuje izjemno doživeto izkušnjo boja za svojo dediščino med čarovnicami, škrati in monstrumi. Tisti, ki imate CD-ROM dvojne hitrosti, se vam bo na sekundo obrnilo osemnajst sličic, če je vaš CD le enojne hitrosti pa deset. Kakorkoli že, igra bo polna čudovite grafike in zvokov, kralja pomisti, naprimer, je za celih 280 sličic.

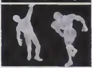
## Baldy

Creative Edge, ustvarjalneži, ki se držijo predpasnika Mindscapa, so ugotovili, da ni še nihče na primeren način združil kvalitet Lemmingsov in Civilizacije. Rezultat: Baldy — ljudstvo, ki mora čim hitreje čim bolj vsestransko napredovati, da jih konkurenčnih šest civilizacij ne bi prehitelo. Baldyi so zelo kooperativni, se hitro učijo, vi pa boste veliki vodja, ki jim bo pisal zgodovino (zgodovina se začne novembra).

## Duel

Dandanes postajajo stvari v igrah tako dovršene, da se nemalokrat zvedavo vprašamo, kako jim to sploh uspe?



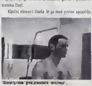




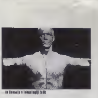
Sistem Duel v akciji (igra Alien trilogy)

Megazin vam ponuja pogled v zakulisje nastajanja neke trodimenzionalne sekvence s pomočjo danes najpopolnejšega sistema za sledenje gibom v prostoru sistema Duel.

Ključni element Duela, ki ga med prvimi uporablja



"Glavni igralec" pred procesom "merjenja"...

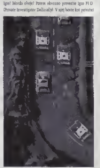


...in Banpoja v lobanjiji ladk

hiša Acclaim (Mortal Kombat pri tem ni naključje), je senzorska "obleka". Vsak igralec v dvoboju je opremljen s petdesetimi posebnimi senzorji, ki jih zasledujejo štiri kamere. Celotna zmogljivost je sledenje stodvajsetim točkam v prostoru, kar je več kot dovolj za natančne analize dveh gibajočih se skeletov. Prednost sistema pred konkurenti, ki gibe zaznavajo na magnetni osnovi in prepoznavajo le 25 točk, je neomejenost gibanja, medtem ko magnetni sistemi delujejo le na površini 3x3 metre. Okostnjakom oziroma shemam gibanja, ki pri tem nastanejo s pomočjo Silicon Graphicsa nadenejo končne podobe in jih združijo z ozadjem.

## P.I.D.

Imate radi dirke igre z avtomobili? Kaj pa detektivske igre? Morda oboje? Potem obvezno preverite igro P.I.D. (Private Investigator Dollarally). V njej boste kot privatni



Grafika pripada v slogu Miami vice.

detektiv iz svojega diskalnika lovili kriminalce, pobirali denarne nagrade in se izogibali policiji, ki noče, da vi opravljate njen posel.

Igro razvijajo pri finski Terramarque (glej tudi opis Elfmanije v tej številki) že od januarja 1993. Vsebovala bo od 12 do 16 avtomobilčkov na zaslonu istočasno, skupaj z vsemi odgovarjajočimi senčami in polno animiranim ozadjem. Če bi kaj takega obljubljal kdo drug kot pa Ter

ramque mo tega ne bi verjeli. Tako pa ima PID vse možnosti da postane dostojen naslednik Spy Hunterja iz osembitnikov.

## B.C. Racers

Pri Core Designu veselo razvijajo "speed a smash" dirkalno igro s prazgodovinsko podlago. Glavni junaki



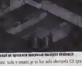
Že v prazgodovini so poznali svojo "formulo 1"

Cliff Hanger s svojo bejbo Roxy, ata in sin Chuck Rock, malce zlohna Brick Jagger in Gary Gritter ter ostali, ki so nam znani že iz preteklih Corevih izletov v preteklost, se bodo tokrat pomerili na divjem rallyu skozi 32 stopenj. Tekmovali bodo na trinajstih "pramotorčkih" dvosedih in sicer tako, da bo en igralec sedel za volanom, drugi pa bo z gorjačo udrihal po nasprotnikih.

Dirke se bodo odvijale v 3D perspektivi izza hrbta (Super Mario Kart stylé) ali "od zgoraj". Na cestah se bo malo še mnogo pomagal v stilu raznih turbo pospeškov in dinozavrovih drekcov. B.C. Racers pri Coreu obljubljajo za PC & PC CD-ROM ter Sega CD enkrat do decembra.

## Space Academy

Vesoljska akademija sicer zveni kot malce za lasulje prislečen znanstveno fantastični film z uemočnimi astro-



Iskanje po ogromnem kompleksu vesoljske akademije

navti, toda v resnici je to kar zelo obetajoča CD igra za CD32.

Vse se odvija na veliki vesoljski postaji, sestavljeni iz 700 soban in hodnikov, kar prevedeno v računalniški slovar pomeni nekaj čez 100 Mb podatkov. Vaša naloga je, da v stilu igre D-Generation pretenate sovražnikov inteligentni računalniško vodeni varnostni sistem in pobegnete na varno še preden vse skupaj odnese v zrak.

Mindscape obljublja Space Academy do konca poletja.

## Wing Commander Armada

Poletni vetrič nam je prinesel razveseljivo novico za številne privržence Originove serije Wing Commander: bo kmalu izšel še en dodatek, WC Armada. Tokrat se v vesolju ne boste bojevali sami, kajti na pomoč vam bodo



Neumorni vesoljski bojevniki

lahko preko mreže ali modema priskočili tudi prijatelji. Z njimi boste tako družno pohajali Kirathije, ves čas boste v komunikacijskem kontaktu (chat mode), pa še marsikaj drugega boste lahko počeli. Origin, hvala ti.

### Obljube, obljube:

SENSIBLE SOFTWARE
**Cannon Fodder 2**

21TH CENTURY
**Pinball World**

ADVENTURE SOFT
**Simon the Sorcerer 2**

PSYGNOSIS
**Lemmings 2**

TEAM 17
**Project X 2**

Pripravila: Andrej Rakian in Jaka Terpina

Miha Amon

# Elektronska fantazija

## [illegible]šljijski [illegible]g včeraj, danes... jutri?

Domišljija je dane znak, kar je [illegible] loveku dana [illegible] in adolgočasene [illegible] ine družbe je ost[illegible] [illegible]. Domišljija je [illegible] ki ga je n[illegible] ogromni neuso[illegible] ti in b[illegible]k uma, ki je ostal nedotaknjen neoskrunjen [illegible] dogod[illegible] naših življenj [illegible] porocil morb[illegible] [illegible] pralke in I rane za hišne [illegible] Domišljija je nov boljši svet [illegible]

Modernih poti v deželo, kjer [illegible] zlate samo domišljijo je veliko. Od knjig do filmov [illegible] si domišljijski svet ustvarimo kar sami pa [illegible] skrajno nehumanih in umazanih nečloveški[illegible] kot so halucinogene [illegible] Nenazadnje lahko [illegible] deželo odpotujemo tudi zvečer ko sladko [illegible] Marsikatera primit[illegible] ljudstva verjame da ponoči človeška duša [illegible] materialno telo in svobodno odplava v magični svet domišljije.

Ko so naredili pr[illegible] se je [illegible] ju atomskega veka pokazal še en [illegible] nov moderni domišljijski svet. Ta je popolnoma drugačen kot vsi ostali poprej kajti v njegovih [illegible] bije [illegible]sko srce.

## FRP - igranje domišljijskih vlog

Od vseh žanrov računalniških iger [illegible] v zadnjem desetletju najbolj zaznamoval in napredoval ter v trenutku postal ena najbolj igranih zvrsti. Zakaj igranje domišljijskih vlog (FRP Fantasy Role Playing ali RPG Role Playing Game) nudi veliko več kot le živčno urjenje refleksov in kisanje možganov ob reševanju skoraj enakih stopenj arkadnih in podobno mosečih iger. Igre FRP so žanr kjer se lahko najbolj potopimo v elektronski domišljijski svet, se poistovetimo z glavnim junakom [illegible] zares zaživimo in celo občutimo utrip "elektronskega" življenja se oddaljimo od krutega realnega sveta ki nas obdaja in vsaj za nekaj zlatih trenutkov domišljije pozabimo na vsakdanje probleme.

[illegible] domišljijskih vlog je v bistvu neke vrste [illegible] "simulacija" nekega, največkrat pravljičnega [illegible] človeka ali celo skupine ki je [illegible] računalniško ustvarjeno [illegible] pomemben sestavek [illegible] bi [illegible]kolje čimbolj popol [illegible] v FRP-jevskem je [illegible] Zato [illegible] svoje [illegible] med [illegible] v

[illegible] janju postanemo bolj spretni in naši udarci [illegible] močnejši. Večina FRP iger nam celo dovoli da si karak[illegible]je ustvarimo sami po svojih željah in domišljiji ter tako [illegible] v igri postanemo takšni kot smo že od nekdaj želeli biti. Da se lahko resnično potopimo v domišljijski svet je




Stvaritev karakterjev pri igri Eye of the Beholder

nujno potrebna zgodba, rdeča nit ki nas vodi skozi magične dežele. Presenetljivega [illegible] po svetu pa čeprav domišljijskem bi ne sicer prav gotovo kmalu naveličali. [illegible] motiv v zgodbah je največkrat bitka med dobrim in [illegible] med pravično in hudobno mracno magijo cilj pa je pomagati dobremu na poti k zmagi. Ta pot pa seveda nikdar ni lahka. Ustaviti in pogubiti nas skušajo številna zlobna bitja, pošasti, zmaji, [illegible] čarovniki in kralji vsi ki si ne želijo našega uspeha.

## Blodnjaki in zmaji

[illegible] Ena izmed redkih stvari ki je v človeškem duhu [illegible] [illegible] civilizacija ni uspela načiti je močna sla, sla ki [illegible] podedovali od naših polživalskih prednikov sla po [illegible] in vojskovanju. Tega se je že davnega leta 1968 zavedla založniška hiša TSR in izdala svojo prvo namizno igro (saj veste figure kocke [illegible] kot monopoli) [illegible] na fantazijskih zgodbah njihovih pisateljev. Tako so se vojskovanja iz pravega sveta prenesla v namizni domišljijski svet [illegible] bitke med igralnimi figurami. Take [illegible] igre so mnoščno zavzele zdolgočaseno spre-



Forgotten Realms" [illegible] najbolj domišljijski svet v zgodovini [illegible]

menib in novih izzivov željno ameriške mladine. Hipoma so dosegle ogromno popularnost v Združenih državah še posebej pet let kasneje ko je izšla še danes ena najpopularnejših serij namiznih FRP iger Dungeons & Dragons (D&D) "Blodnjaki in zmaji" so postali legenda, ne le ameriška ampak kar svetovna! V dvajsetih letih je bilo prodanih več kot dva milijona izvodov prevedenih v štirinajst različnih jezikov. Še danes naj [illegible] nol [illegible] temi igrami, najbolj zagr zen[illegible] zujejo v klane, [illegible] Znani so celo primeri [illegible] vzivelí v vlog[illegible] krvavi kriminal [illegible]

Kje je skrivnost velike[illegible] od klasičnih namiznih iger [illegible] FRP igre vsebujejo cel fantazijsk[illegible] figurami karakterji [illegible] sodelujočih ponavadi najbolj spretni igralec [illegible] imenovani "dungeon master" (gospodar blodnjakov) narekuje način igre. Ta med igro [illegible] izvajanje življenja in sposobnosti karakterjev in na ta način prevzame vlogo nekakšnega boga gospodarja sveta. Igre D&D lahko igrate neštetokrat in nikdar ne bodo enake!

Z rastočo popularnostjo računalniških iger so se založniki kmalu domislili da bi lahko igre FRP prenesli tudi na računalnike. Vlogo gospodarja blodnjakov je torej prevzel računalnik, domišljijski svet na papirju pa je zamenjala vse boljša računalniška grafika. Računalniške igre FRP so kmalu zelo zaslovele vendar take popularnosti kot namizna serija Dungeons & Dragons niso nikoli dosegle. Toda njihov čas z razvojem ra[illegible] tehnologije zagotovo še pride![illegible]

## Na poti v džungle sanj...

Prve računalniške FRP-jevke [illegible] brez kakšnih posebnih graf[illegible] tov. Igralce so zapeljevale [illegible] krvavimi bitkami in zelo [illegible] domišljijskim svetom. Ena od začetnic za [illegible] Pjev je bila softverska hiša SSI (Strate[illegible] corporated). Vsebinska podlaga [illegible] največkrat TSR-jeva serija D&D in [illegible] vanced D&D. Prve SSI-jeve igre [illegible] Radiance in Pools of Darkness [illegible] še zelo [illegible] držale pravil D&D in so zato [illegible] pos[illegible] precej dolgočasne in sz hopar[illegible] računalnik je bil [illegible] [illegible] velika [illegible]



[illegible] ...nalno, kar je v tistem [illegible] ...ih iglog. Ena prvih [illegible] ...ungeon Master (FTL), ki je [illegible] ...k na Amigah in Atar[illegible] ...la za vzor mnogim dru[illegible] ...je bil prirejen tudi za PC [illegible] ...la čas in tehnični napredek [illegible] ...precej popolnejše FRP igre, ki so [illegible] pojavljati kakor gobe po dežju. Dungeon Mas[illegible]



[illegible] zobu me! Prenašal so me za PCjo, pa nisem sajna iz ventilatorja " (Dungeon Master)

sledilo malo morje imitacij kot so npr. Sleodujih [illegible] nfr] Buck Rogers (SSI) Dark Queen of Krynn (SSI) [illegible] nuo povzročili nobenih posebnih pretresov v FR[illegible] [illegible] ih množicah. Zato pa je pravi ekspoziho povzročila SSIjeva serija Eye of the Beholder, ki se je razlezla" kar v [illegible] nadaljevanja, vihuteč pa je bil vsekakor drugi del - The [illegible] of Darkmoon (Darkmoon simbolizira vse zlo v deželi, gorje in smrt.) Mala, a zmagovita vojska šestih junakov se poda na nevarno pot skozi podzemne labirinte Darkmoona, ki predstavljajo zgoščeno zlo, neskončna čreda zloglasnih, skrajno ostudnih in grozljivih pošasti kreatur zlobne črne magije, pa naši vojski streže po živ[illegible] ljenju. Darkmoon mora pasti! Do[illegible] in napeta, godba



Razločljivo [illegible] pred Darkmoonom [illegible]

[illegible] Izredni grafi[illegible] ...ke, srhljive in gausije [illegible] alačine [illegible] pomožniki in pravična zmagovita voj[illegible] ...na drugi strani, to je magična formula, ki je zagotovila uspeh tudi mnogim drugim FRPjem, kot sta seriji Might & Magic (New World Computing) in Wizardry (Sir Tech) ter igram The Legacy (Microprose), Lands of Lore (Westwood/Virgin), Fates of Twinion (Sierra On Line) in Dungeon Hack (SSI).



[illegible] Kako ne bi bil [illegible] ...el, ko bi ...moral biti ... [illegible] ...Pagan

[illegible] ...igram [illegible] tudi da [illegible] ...lepotane [illegible] ...jenost [illegible] ...bo [illegible] kmalu [illegible]

## Iz oči v oči

Igralci [illegible] največji [illegible] realnosti [illegible] ...simbol [illegible] realnost [illegible] da je [illegible] ... [illegible] ...oval [illegible] bila [illegible] ...ska [illegible] ...macija [illegible]

S [illegible] ...enumi [illegible] pogled [illegible] FRP igr[illegible] ...anje dom[illegible] ...iko od pogleda na [illegible] FRPj kot [illegible] ...skov je pogled na igro skozi oči glavnega junaka [illegible] veliko bolj realen in nam daje precej večji občutek vple[illegible]

## V novo dimenzijo...

[illegible] ...kot z množico osebnih [illegible] ...kov so programerji začeli razmišljati, kako bi [illegible] ...ktronski [illegible] še bolj približali igralcu in ga naredili še bolj "realnega". Tokrat je v prvi vrsti med revolucionarnimi



Prejšnja lepe pozdrave iz Pekla. Vreme je vroče, pa čeprav so sonce nobje skrive. Tudi dežja še ni bilo. Pozdrav Avatar (Ultima Underworld II)

[illegible] Origin. Ne s klasičn[illegible] ...o, pač pa [illegible] njemu [illegible] poslovnih [illegible] World [illegible] pogled [illegible] tako [illegible] se po[illegible] kvadratni mreži obra[illegible] pravilne preprike. Ultima [illegible] 3D [illegible] svetovi in najnovej[illegible] ...kani [illegible] rabe teksturi podrle [illegible] ...sopnica [illegible] prva FRP igra, ki bi ji lahko rekli [illegible] blize alna [illegible] Poleg gladkega [illegible] ...mišljen [illegible] UW pravi v FRPjemu [illegible] dimenzija vdrma. V [illegible] posebnim urokom pa celo polet[illegible] ...ela za tako zelo [illegible] da [illegible] naslednja nadaljevan[illegible] ...alne [illegible] narediti na tak način, da [illegible] splob ne govorim.

## V neznano...

[illegible]



Za tmgalo mi pa morajo dobiti to posebej ULTIMA igralja

gleda [illegible] ...ke [illegible] relo [illegible] nuvide [illegible] [illegible] ...ki lodilo [illegible] filmski igralci [illegible] posebno posel[illegible] [illegible]

[illegible] posebej [illegible] ...ezmejna prostranst[illegible] mo da odkrijo [illegible] [illegible] create

**And Megagame goes to...**

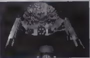
# Razglasitev najboljših iger leta 1993

Tako po dveh mesecih smo prišli do konca kalvarije neskončnega preštevanja va[illegible] glasovnic za nagrado Megagame (ogrooomno jih je [illegible] tako velik odziv nas niti ni presenetil saj je [illegible] povrstni podelitvi priznanj za najbolj[illegible] računalniških iger pri nas očitna [illegible] presenetili z dobrim poznavanjem [illegible] nagrado so pobrale samo najboljše igre se [illegible] jih najbolj cenite in najraje igrate.

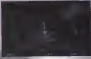
St[illegible] s podstavkom iz [illegible] iz igra vir[illegible] ploščico smo tujim založnikom [illegible] prihajajo zmagovalci, že poslali. Trdno smo [illegible], da smo jim s tem dali vedeti, da tudi v Sloveniji [illegible] mali deželici na obrobju Balkana, igrajo [illegible] najboljše igre. Zdaj pa [illegible] povrstni [illegible], dame in gospodje, kajti tukaj so zmagovalci!



**DUNE 2**
najboljša igra leta 1993 & najboljša strateška igra



**DOOM**
najboljša akcijska igra & najboljša glasba in zvok



**REBEL ASSAULT**
najboljša igra na CD-ROMu



**THE 7TH GUEST**
najboljša grafika



**INDYCAR RACING**
najboljša športna simulacija



**SYNDICATE**
najboljša akcijska pustolovščina



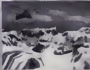
**LEMMINGS 2**
najboljša miselna igra



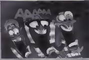
**THE INCREDIBLE MACHINE**
najboljša ideja



**LANDS OF LORE**
najboljša igra FRP



**COMANCHE**
najboljša simulacija



**DAY OF THE TENTACLE**
najboljša pustolovščina

# LEGENDA NORIH 80.

PREDSTAVLJAMO VAM

OCEAN

Vedno ko slišim besedo Ocean se spomnim romantičnih časov računalniškega buma z začetka osemdesetih let. Plastične škatle v velikosti povprečne bonbonjere z nepozabnim napisom Sinclair ZX Spectrum 48K na vrhu so bile edini predmet poželenja. To so bili časi entuziazma, novih idej, raznolikosti računalnikov in oblike programov. Ki si jih je [illegible] lahko posnel na kaseto kar prek Radia Študent, od koder so vsak teden v eter spuščali piskanje po [illegible] najnovejših iger. Prvič sem za Ocean slišal na [illegible] računalništva na Inštitutu Jožef Stefan okrog leta '84 ko



Majhen del Oceanove ekipe (od spredaj) na [illegible]



[illegible], direktor [illegible] razvijanja [illegible]



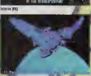
[illegible] (1. del)

še nisem imel svoje Mavrice in sem se učil [illegible] kar iz prospektu, ki ga je Clive poslal iz Anglije. Založniško hišo Ocean, ki je (skoraj) edina preživela [illegible] obdobje prehoda iz hišnih na osebne računalnike, sta pred enajstimi leti (1983) ustanovila David Ward in Jon Woods v Manchestru, središču mogočne [illegible] naveze Liverpool-Manchester-Leeds na severu Anglije. Začela sta v zapuščenih [illegible] viktorijanske dobe na bregu reke [illegible], ki se [illegible] stroje, [illegible] in bombaž [illegible] vo vije [illegible] z [illegible] prebivalci kot jih ima cela Slovenija. S [illegible] zaposlenimi je Ocean še [illegible] napisal [illegible] za spektrum [illegible] še danes [illegible]. Njihova [illegible] prodajana igra pa je [illegible] Daley Thompson's Decathlon za spektruma in C64 iz [illegible] osemdesetih. Danes je Ocean [illegible] založniška hiša [illegible] stotimi zaposlenimi [illegible] armado honorarnih [illegible] ki skrbi [illegible] s [illegible] so s [illegible] ali pogodbeno distribucijo [illegible] vredno [illegible] milijonov dolarjev. [illegible]





Inferno (PC)



[illegible]

## VPRAŠANJA:

**Kdaj sta David in Jon ustanovila Ocean?**

a) 1980
b) 1983
c) 1986

**Katera je bila Oceanova uspešnica z začetka osemdesetih?**

a) Kong
b) King
c) King Kong

**Približno koliko zaposlenih ima Ocean danas?**

a) 10
b) pod 10
c) čez 100

## NAGRADE:

[illegible] srečnih izžrebancev [illegible] eno majico Ocean Play[illegible] [illegible] igro po lastnem [illegible] bodo lahko [illegible] A-Train Constr[illegible] European Champions, Int'l Op[illegible] Jurassic Park (tudi CD ROM), One [illegible] Beyond, Ryder Cup Golf, Sle[illegible] TFX (tudi CD-ROM). Amigaši pa [illegible] Train, A-Train Construction Set, [illegible] Rubber, Dennis (tudi CD-32), Euro[illegible] Champions, Jurassic Park, Mr Nutz, [illegible] Collection, One Step Beyond, [illegible]bosport, Sim Ant, Sim Earth, Sleepwalker (tudi CD-32), Ryder Cup Golf (samo CD-32 in A1200).

**NA PROŠNJO OCEANA OBJAVLJAMO NASLEDNJE OPOZORILO (V SLOVENŠČINI IN ANGLEŠČINI):**

Dopisnice bomo sprejemali do 25. 7. 1994, zmagovalec pa bo pisno obveščen najkasneje do 5. 8. 1994. Nakup ni obvezen.
Ena in ista oseba je lahko izžrebana samo za eno nagrado. Rezultati žrebanja so dokončni.
Pri žrebu ne bodo upoštevani zaposleni ali njihovi družinski člani firm Ocean Software in/ali Pasadena d.o.o., niti njunih podružnic.

Entries will be accepted up to the 25. 7. 1994 and the winner will be informed by post no later than 5. 8. 1994.
No purchase necessary. Only one entry per person will be accepted. Judges decision is final.
Employers of Ocean Software and/or Pasadena d.o.o. and its subsidiaries and their families are not eligible for entry.

Prvi start

Igra meseca

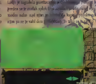
# Robinson's Requiem

## Daniel Defoe bi se v grobu obrnil

Si predstavljate, kako bi se počutili, če bi bili edini predstavnik človeške vrste na nekem planetu in vsem odmaknjen [illegible] veselja? Večina mladcev bi zakričala (neprevedeno iz ljubljanščine op. avt.) "Kua b' d best lohk mua ko ga 'bilu" (prevod: "Kako glasno bi lahko navili glasbeno [illegible]"). Ne, ne, nisem mislil na zabave in pirov[illegible] tem[illegible] Zamislite si, da se [illegible] neki [illegible] nekega planeta [illegible] od [illegible] diskoteke. [illegible] počasi, vendar zanesljivo proglasi gurenje [illegible] Oprete se naokoli, toda nebo je jasno. [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] Aha, [illegible] pa se vam [illegible] ker [illegible] [illegible] vaša zadnja šans[illegible]

[illegible] podobnih misli je bil tudi možak, [illegible] res zgodilo zgoraj opisano. Do nedavnega [illegible] skupine AWE (raziskovalci tujih svetov), [illegible] ki so iskali svetove, primerne za kolonizacijo [illegible] tudi Robinsoni, so morali [illegible] sveta brez vseh pripomočkov [illegible] z zdravo pametjo in in nekaj [illegible] Če so drugi člani skupine [illegible] [illegible]

[illegible] pa je [illegible] ki je (z zaametkom na ekranu) odpovedalo [illegible] Ladjo je zagrabilo gravitacijsko [illegible] preden se je možak sploh [illegible] okrog njega modro nebo nad njim, [illegible] padal [illegible] njim pa ne je valil dim [illegible]. In tako se je začelo [illegible]



V spopad zam z drugimi zverni pastrežu človek z drugega planeta

[illegible] s Robinsonom se igra za povprečno [illegible] sadnih jogur[illegible] računalnika ob [illegible] 

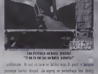
[illegible] je potrebno [illegible] veliko časa [illegible] razmišljaš o [illegible] misli za[illegible] nikar ne dajte [illegible] po se [illegible] dokazano deluje vaša [illegible] bo odgovor na dlani!

[illegible] čaka možak (imenujmo ga [illegible] sedaj [illegible] od hladnega okoliškega [illegible] ter od [illegible] ima pri sebi samo oddajnik, ki se je [illegible] na odpošiljanje signala v nesreči [illegible] je še vedno [illegible] v kateri tiči pohajnik [illegible] (temperatura [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] spoznavanje [illegible] druga [illegible] kot član posadke, ki je očitno [illegible] Transilvanijo, saj je [illegible] postal nak[illegible] svojim [illegible] ter etničnemu [illegible] zase v okolici, ki zaje[illegible] kakšno planoto, se najde zelo malo hrane, pa še ta ponavadi Janezu pokvari želodec. Podobno je z vodo. Drevesa so neužitna. V takem okolju in še devetih drugačnih se mora igralec, ki vodi lik Janeza, znajti. Vse skupaj močno spominja na televizijsko nadaljevanko MacGyver, kjer mačo iz raznih vsakdanjih stvari sestavlja vse vrste nenavadnih izdelkov. Podobno je v RR: iz predmetov, ki se najdejo v naravi ali v razbitinah plovila, morate sestaviti vse, kar je potrebno za življenje. Poiskati je treba tudi zavoj prve pomoči, ki vsi, ki vedo o zdravnikih le to, da imajo obleko bele barve, spravijo v shrambo. V njem se namreč nahaja več kot deset vrst zdravil za vse možne bolezni, ki še niso bile odkrite, poleg tablet pa strašijo še tri vrste brizgalk, povojev in drugih visoko strokovnih primerkov zdravniške znanosti.

Nekaj praktičnih napotkov za sestavljanje [illegible] opreme: z nožem, ki si ga prostovoljno prisvojite [illegible] dreves režete veje. Ta-te se da šranejše u [illegible] v opornico za zlomljene ude. [illegible] listja (z dreves) lahko naredite nekakšno [illegible]







"Ti bo že nol jaz so bolla pokaliu!"

pekimam Iz vej in zke se lahko naredi past v katero pozneje lovite divjad. Za ogenj se potrebuje les. Poleg vsega tega se pozneje najdejo tudi stvari, ki niso tako primitivne, npr. signalne rakete, leščerbe in laserske pištole. Višek umetnosti preživetja pa tvori zdravljenje zlomljenih udov za kaj poškodbe izvemo s scannerjem (bo opisan kasneje), z že prej omenjeno opornico od imobiliziramo, rano razkužimo in povežemo, pogoltnemo tableto ali dve proti okužbi, si vbrizgamo dozo morfije (vendar pazite, od preveč morfija ljudje umrajo, večja doza pa povzroča zanimive privide in prisluhe) proti bolečinam in po uspavalni tableti sladko zaspimo.

Hrano se da za začetek nabrati naokrog. Najde se nekaj hrušk in nekaj cvetače (bljak!), za kaj boljšega pa se je treba bolj potruditi (je opisano zgoraj). Najdejo se tudi gr[...]ovja marihuane, ki ima podobne stranske (a pa glavne) učinke, kot morfij, le kaj so v šestdesetih delali!

[...] živce? K zdravju vsekakor spada tudi spanje [...] vanj[...] psihično in fizično stanje glavne[...] [...] Silmarilsu se je spomni[...] [...] ni, kot je tesno [...] pograb[...] svoje spoln[...] neu[...]stavljivo [...] pomirjevalna tabletka.

Poleg hrane pa se potrebuje tudi pijača. Ker na planetu ni restavracij hitre prehrane in nočnih klubov, se bo treba zadovoljiti kar z vodo. Voda tu ni več ti[...], kar je nekoč bila. Pred pitjem jo je obvezno razkužiti s tableto. Da ne bi tablet kar vsn[...]nik, vam svetujem, zajem vode s steklenička, ki je pri acbi.

Tako nepoosredne težave preživetja so premostene, ostanejo še tiste, ki se navezujejo na okolje. Ni preveč udobno spati na odprtem, ko se ulije kot[...] V bližini si lahko poiščete kakšno zatočišče, prižgete ogenj in deževno dobo preživite, kot zimo. To bi v grobem bilo vse, kar je bistvenega [...]tale drobnarije lahko [...] najti kak še neraz[...] planet [...] nekaj časa pa[...]



Gren je več?



Ing je dan



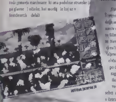
[...]vanja sarova iz plicja perspektive

[...]stane se premlevanje tehnikalij. Zaslon se [...] [...]tene dele: prikazno okno, v katerem se odvija [...] [...]janje, akcijske ikone ter prikaz inventarja. Najbolj za[...]miv del je prikazno okno. Že na prvi pogled se vidi, [...] Silmarilsovci nekako podkupili ali pa odkupili licenco za Novalogicov Voxel Space (se še spominjate Comanche?). Prikaz treh dimenzij je odličen, le občutek oddaljenosti je malce prevarantski. Nekaj težav je tudi z občutkom strmine klanca, saj po nekaterih lahko hodiš, po drugih pa ne. Tako se bo Janez včasih brez uspeha zaganjal v navidez povsem položno grbinico. Krmilne ikone: z njimi določate vrsto dejanja, ki bi ga radi iz vedli, z eno ikono lahko predmete uporabljate med [...], z drugo na okoliških predmetih, s tretjo se oblačite, s četrto si ogledate celoten inventar, peta vam prikliče [...]ekarno s scannerjem, ostale pa vas hranijo, oblačijo [...] [...]ga nadzirajo senzorje v škatlici na vaših prsih. [...] s predmeti seveda lahko vidite tre[...] [...]lastnosti zanimivo pa je predvsem to [...] [...]predmetov prikažejo v obliki ikon [...] [...]lahko na[...]

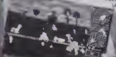
[...] zanimivo je [...] [...]

[...] lahko prek [...] [...]ko[...]tinos in prikazuje okolje njihov[...] odvisno od zdravstvenega počutja[...] podnebjem ter količino [...] - počiti [...]

Najboljša v[...] pa ni n[...] vsaka [...] temveč atmosfera [...] se vam zdi, da ni [...] igral igro, kakšno [...] ni predmetov, nato pa se v vas zbudi [...] nagon po samoohranitvi. Potem si na v[...]adevate [...], da ne bi podlegel ran ali [...] pa často navadni lakoti. Ravno zato se mi [...] zaslužil naziv igra meseca [...]. Robinson [...] manjka, nikjer nisem zasledil [...]



Izlitbo jezera je



Kapoltski majstar

# MEGAMETER

| | |
|---|---|
| Računalnik | PC, Amiga, Falcon |
| Zvrst | okoljska pustolovščina |
| © TM | Silmarils |

P Z R K

Skupna ocena: 93

| | | |
|---|---|---|
| 85 | 80 | 95 |

# IMPOSSIBLE MISSION 2025

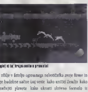
THE SPECIAL EDITION

## Zgodovina se ponavlja kot Zaprudrov film

Ah, kje so časi, ko se je svet delil na spektrumovce in komodorjevce! "Spektruma se da vsaj programirati," smo prepričevali nasprotno stran. "Dej nehi s tistim spektrumom, ki ima zvok kot pohojena krastača," so nas zmerjali komodorjevci. Drug drugega smo prepričevali, enkrat naglas, drugič še bolj naglas, vmes pa smo se igrali, veselo zamujali šolo in delali sive lase nerazumevajočim staršem ("To je prihodnost, fotr, tako kot je bil v tvojih časih... ena'n radio al kaj... televizor.") Med tisočimi igrami smo si zapomnili nekatere nepozabne triumfe takratne programerske smetane, kot na primer Jet Set Willy, Knight Lore, Lode Runner, Moon Cresta, Chequered Flag, Match Point, Match Day in... Impossible Mission. Ja, Impossible Mission, nepozabni platformer z dvigalom in celo kopico poslastic, ki so igro naredile še posebej privlačno. Popolnoma enak zaplet kot pri originalu, pa je tudi v remaken te klasike iz zgodnjih osemdesetih. Kot eden od treh super tajnih agentov mora igralec v Impossible Mission 2025: The Special Edition onemogočiti nebodigatreba Elvina Atombenderja, ki



S takim avtomobilom bi pa igro mnogi hitreje končali



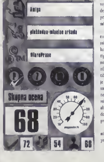
Poglej si to: trojni salto v praznini

se ziblje v fotelju ogromnega nebotičnika svoje firme in kuje hudobne načrte (saj veste, kako uničiti Zemljo, kako zasenčiti planete, kako ukrasti skrivno formulo iz vojaškega skladišča, kako skuhati makarone, da so še al dente...). Pri tem pa si seveda pomaga z neštetimi pripomočki, dostopnimi tajnemu agentu ali pa ukradenimi iz juke boxov in pomivalnih strojev ob poti.

Preden se torej spravite nad Elvina, si morate izbrati enega agenta, s katerim se boste podili po dvigalih, reševali uganke, sestavljali vzorce, preiskali vsak kup stare krame in navduševali s spektakularnimi salti. Felix je tipični plačanec, star nekaj čez trideset in ob vsakem trenutku pripravljen dokazati, da še ni za odmet. Tasha je atletsko grajena mladenka, podprta z nekaterimi kibernetičnimi liftingi in je videti povsem neprizanesljiva. Tretji pa je Ram, klasični android naslednjega tisočletja, kakršnih smo se naveličali že v Terminatorju. Med igro je se je treba nenehno ogibati robotom, ki so bolj ali manj inteligentni, reševati čimveč podiger in ugank (za vsako rešeno uganko ali premaganega veseljca v klasičnih arkadnih podigrah dobite kakšen kos hardvera ali pa dodatno moč) in preiskati vse kotičke neskončno velike Elvinove stavbe.

Za vse nostalgike pa so programerji dodali še original iz Impossible Mission iz osemdesetih, ki izgleda v primerjavi z 2025 precej bledo.

Boštjan Troha



Franci Novak

# REUNION

*Vrtiljak moči Nove Zemlje*

Zemlja v 22. stoletju ponuja samo vzdušje videz miru in sreče, ki ga kmalu zruši napad pobesnelih upornikov. Skupini srečnežev se uspe v zadnjem trenutku katapultirati v brezzračje, kjer jim pot prekriža planet z ustrezno atmosfero in pogoji za življenje. Kot politični izgnanci tam osnujejo svojo kolonijo, ki jo zgradijo z že pridobljenim znanjem. A najprej morajo izbrati vodjo, na katerega bodo lahko projecirali svoje želje in nanj valili krivdo, ko bo prišlo do težav. Vodja se odloči za štiri svetovalce, ki so strokovnjaki s področij kozmonavtike, gradbeništva, vojske in znanosti. Najboljši med njimi so tudi najdražji, zato se odloči za tiste z zmerno ceno, saj jih bo pozneje lahko poslal na izpopolnjevanje. Vodja se ukvarja s težavami na dveh ravneh: poskrbeti je treba za mesto, ki so ga naseljenci zgradili takoj po prihodu, obenem pa mora misliti tudi na osvajanje novih planetov, na iskanje novih virov bogastva in moči, saj življenjsko pomembnih rud na planetu že zmanjkuje. Število prebivalcev strmo narašča, treba je zgraditi nova bivališča, [illegible], farme in vse, kar je potrebno za nastanek civilizacije. Čeprav so religiozne prakse že zdavnaj izginile z obličja rodne Zemlje, je treba tukaj, v negotovem vesolju, zgraditi tudi kakšno cerkev, da ne bo morala padla. In nazadnje v prid kulturnemu in [illegible] razvoju dežele.

Naseljenci se v parlamentu odločijo za nadaljno kolonizacijo okoliških sistemov, kljub ugovorom nekaterih, da [illegible] zemeljska praksa osvajanja novih ozemelj dvorezen meč. Pravijo, da je treba misliti tudi na domorodce, o katerih pripovedujejo najemniški piloti, ki se z dolgih potovanj vračajo v tukajšnje lokale. A ekonomska logika prevlada in prižge se zelena luč za novo dobo velikega imperija. Znanstveniki delajo s polno paro in razvoj prvega satelita proslavijo s šampanjcem. Ko izstrelijo satelit izven meja ozvezdja, se soočijo z novo težavo. Potrebno je izumiti plovilo, ki bo sposobno [illegible] krhke aparature na dolge razdalje, in brezposelna druščina pilotov končno [illegible] dela. Nastopi [illegible] poletov v druge [illegible], odkrivajo se planeti [illegible] z rudninami in [illegible] naseljev. Ko odkrijejo [illegible] in razvoj od [illegible] prepreko, takoj [illegible] rešitev. [illegible] za izobraževanje [illegible]. Z razvojem [illegible] se naselijo [illegible] nastanek novega proletariata, ki bi hotel [illegible] dela in življenja Kar[illegible] ne pozna[illegible].



Ali ta [illegible]?

Ko se vladajoča o[illegible] na Novi Zemlji, opomnar[illegible] [illegible] tehnologije, ki se kopiči [illegible] znanstveniki že izvršujejo [illegible]. Rudarske postaje [illegible] izkoriščale na novo pridobljene vire rudnin, potrebno jih je samo izmenjati z oglaševalnimi transportnimi ladjami, ki bodo obogatile vesoljske trgovce. Želeni in se [illegible] se spet upirajo, a dokončno je, da so v manjšini. Zdaj, ko je ljudstvo preskrbljeno s parki, cerkvami in zabavišči, mu lahko nabijemo davke. Če pa pride do nepotrebnih [illegible], zgradimo še stadion. S kapitalom, ki se povečuje, je osnovana nova kolonija na luni, ki kroži okoli Nove Zemlje, okoli novega komandnega centra pa nastane še eno mesto. Prebivalstvo strmo narašča, potrebno je pridobiti njihove simpatije in poskrbeti za vojsko, ki je vznemirjena zaradi sporočil o neznani floti, ki se vsak trenutek bliža. [illegible] gradim nove in nove kolonije na okoliških [illegible] vesoljčih, medtem ko tovorne ladje tudi po več ur čakajo na pristanek. Rudarske postaje potrebujejo več prostora za skladiščenje rud, vojska potrebuje še več lovcev, na enoti od koloniji [illegible] bolnice propadejo, verski fanatiki v mestih oznanjajo konec sveta ... dokler se na Novo Zemljo kot bič z neba ne spusti flota krvoločnih napadalcev. Mesta se preb[illegible] [illegible], pojavijo se uporniki, ki se pridružijo domorodcem, z ene od kolonij pa se že dviguje transportna ladja, napolnjena s preživelimi, ki bodo poiskali nov prostor za naselitev.

A to je že stvar igre Reunion 2. Koncept moči, vladanja in osvajanja, ki so jih uspešno predstavile igre, kot so Syndicate (Bullfrog), The Settlers (Blue Byte), Caesar (Impressions) in druge, je spet nekaj, kar igralce prikleне pred zaslon in omogoči komercialno uspešnost igre. Reunion spretno kombinira že uveljavljene obrazce, recimo vodenje mesta, kot ga poznamo iz igre Sim City (Maxis), z ostalimi elementi, kot so strateško bojevanje in medplanetarna potovanja. Igra v svojih posameznih delih ne predstavlja ničesar novega, kot celota pa jo oblikujeta dinamičen potek in visoka stopnja igralnosti za razliko od drugih tovrstnih iger. Vmesnik je nazoren in enostaven za uporabo, tako da za uvodno spoznavanje z igro ne boste porabili veliko časa. Čas lahko pospešujete, kar je pomembno za hiter potek tovrstnih iger, ki ne gradijo dogajanja izključno na akciji. Grafično je igra oblikovana v stilu drugorazrednih sci-fi ilustracij, kakršne najdete na naslovnicah starih stripovskih zvezkov, digitalizirani ženski glas pa se funkcionalno vklaplja v dogajanje.



Za okroglo mizo so se politiki zbrali

Igro Reunion priporočam vsem, ki so jim blizu strateške igre pretežne, a bi vseeno radi zgradili svoj imperij na eni strani ozvezdja, ter uživali ob hitrem dogajanju in dobri grafiki. ☺



Surfanje po [illegible] prostranstvih

## MEGAMETER

PC, Amiga

strateška igra

Grandslam

P T U N

Skupna ocena

80

75 | 70 | 90

Zemlja že kolonizirana in obljudena, je dobra ker na njej ne najdete niti koščka, na katerega bi premaknili meje svojega ozemlja, se morate izstreliti v vesolje, ki ponuja neskončen prostor za imperialistične eksperimente.

Miha Lugar

# MYST

## Igra, ki bo tvoj svet postala!

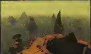
Tako pa močna ... Myst da bi tvoj svet postal!? Najverjetno se mi ... ki ... velike Mystove škatle in stresem ... navodila! Odprem ... je The Journal of Myst ... gledam ... v ... samo ... popisan list ... Zapiši si vse ... [illegible]

Dobro ... prekladam ... so ... otroke ... naročilnico za knjigo ... slabičem. Končno od ... da ... laserski plošči in ... do ... nadre.

Pričakovanja ... dobil ... originalno ... [illegible]

[illegible] ... Nikjer žive duše. Mystov svet je mrtev. Sem ... da se pojavi ... Nipotim se v knjižnico ... v Mystu so ... Če se ... se knjižna ... in ... nič Vrata ... do knjigah ... [illegible]

... blodim po otoku in ... sukala. Če ... [illegible]



... vrvoki. Ugotovim, da se je v ... da se odpravlja ... Toda na dokončni višini ... Tehtam in tehtam ... bi ga dvignil še više. Ne gre. Zato ... ogenj v ... Dvigalo se ... spuščati ... pogumno skočim vanj - in odpelje me v podzemlje! To je še ... pot v novo ... [illegible]

Na laserski plošči imam poleg igre še ... filma ... Myst ... da je v Mystu ... CD-ROM ... originalne ... Robynom in ... Millerjem na ... je ustvarjala dve leti.





Zdaj ... je instaliran ... Myst ... [illegible]

## MEGAMETER

MAC, PC CD-ROM

nadrealistična pustolovščina

Broderbund

P | I | ... | K

Skupna ocena

94

| | | |
|---|---|---|
| 97 | 95 | 90 |

# RED HELL

Miha Amon

## RDEČE KOT BIVŠA SZ, VROČE KOT V PEKLU IN OBRATNO...

Še ena izmed iger, ki je zamudila ... nad Rusijo, oziroma bivšo ... zveze ali vi ... veliko ... vse veseli Zemljanov zdaj že preminule hladne vojne. Takrat je bilo pljuvanje čez komunistične Ruse in poveličevanje demokratičnih ZDA še ... moderno, a danes je to že davna zgodovina. Nekaj podobnega velja tudi za tole pustolovščino. Ki bi bila lahko ... boj času primerna, pa čeprav je čas dogajanja postavljen kar za nekaj let v prihodnost.

Piše se leto 2050. Zlobni Rusi s svojo neekološko ... izvajajo množični ekocid (ekološki genocid) nad vsem prebivalstvom našega ljubega planeta. Vsi se prav dobro spominjamo Černobila in podobnih "spodrsljajev", ki ... povzročili gospode ... v prejšnjem desetletju. Skratka, genialci na svojem področju! A to ... nič proti ... v tej igri se scenaristu ... podoga sluteči Rusom nadeli še bolj črno masko. Leta 2050 ti gospodje postanejo pravi mojstri uničevanje okolja: izvajajo mnogo ... poskuse, izumljajo smrtonosne strupe, ... nevtronske bombe in še kaj bi se našlo. Če ne veste, kako popolnoma uposlošiti in uničiti svojo domačo okolico, igrišče ali vrt, za nasvet vprašajte Ruse! Pri njih najdete vse od domačih namiznih uničevalnikov okolja pa do anatomsko oblikovanih dlani prilegajočih ... ročnih atomskih bombic za vaše malčke ...)

In vendar vse upanje za preživetje človeške vrste še ni čisto izgubljeno! Novi up postane doktor Mark Constantine, ki se kot član organizacije NADA (ameriška demokratska zveza) spoprime s skoraj nemogočo nalogo: Ruse pripraviti do tega, da bodo prenehali uničevati našo edino in nezamenljivo Zemljo ter jih prepričati, da bodo ... reševati že obstoječe pereče ekološke probleme ... s takim problemom zagotovo ne bi mogel spopasti ... mu pomagajo mnogi prijatelji in tudi ilegalne ... ekološke organizacije, kot so "Neznanci" ... knowns"). V tedanji totalitaristični Rusiji je ekološko ... največji zločin in je zato bilo zatirano. Pregan... krvoločni agenti KGB, njeju sledi ... okrutna smrt, kot krvavi zgled ... A ... gi se vseeno ne dajo!



V laboratoriju za Konstantina igra s kupčkom ... se ... Ob stopnicah ... kaj je že pisalo na listku? ... (čeprav ni več kaj povedati, ker je bilo ...)

Način igranja precej spominja na igre znanega ameriškega založnika Sierra. V spodnjem delu ekrana so ikone, preko katerih z miško poskušamo glavnemu junaku, doktorju Constantinu, dopovedati, kaj naj naredi. Kar pa velikokrat sploh ni tako zelo lahko, saj je podpora miške slaba. Včasih igra pritiskov na miške tipke sploh ne zazna. Zelo moteč je način premikanja, ki je zastarel in neuporaben, tak kot pri starih Sierrinih igrah izpred pet ali več let. Če želimo Marka ... kam premakniti ... prostor" ... tako piše v uvodnih igre, kliknemo na želeno mesto. Do tu je še vse OK. Vendar je dr. Constantine ... neznansko "štorast" in ... ob vsakem predmetu, ki mu je na poti, tako da se moramo vedno kar potruditi, da ga pripeljemo iz leve na desno stran ekrana. Vrh tega pa moramo to tudi ... stop početi, saj igra zahteva, da se vsakemu predmetu, ki ga želimo ... kaj pa jest vem kaj z njim narediti, pa čeprav je to le ... pogled, moramo popolnoma približati.

Dovtipkanaji igre stremijo k čimbolj razgibani in za ... vsekakor eden izmed glavnih motivov, ki pritegnejo igralca. Red Hell se s tem ne more pohvaliti. Slike so precej enolične, kakšnih posebnih animiranih scen pa v igri skoraj da ni. Izjema so le prizori, kjer se osebe pogovarjajo med seboj. Tedaj je vsaka oseba ne le fotografirana (digitalizirana), ampak celo animirana ... ta med govorom. Seveda zadeva ne govori zares, ampak samo s črkami! Tudi drugače je igra zvočno precej nema ... glasbe je malo, zvočnih učinkov pa še manj. Izgleda, da so ... v Castleworksu menili, da morajo ... mnoge razočarance, ki so investirali v zvočne kartice in z zvokom v igri Red Hell upravičeno niso ... razveseliti vsaj z bogato podporo vseh najrazličnejših naprav za ... je dobrega zvoka ... cvileči matrični tiskalniki, ropotajoči diski in klasične stiskalnice ... računalnike ... Igra podpira veliko paleto različnih zvočnih kartic, a res ne vem, zakaj bi jih rabili.

Red Hell sicer sega kar več kot petdeset let v prihodnost, a zadeva vsekakor tematsko in tehnično močno zaostaja za ... in podobnimi konkurenčnimi pustolovščinami. ... naj Rusi ne zamerijo. Če Castleworksovi programerji zaradi ... programiranja nimajo časa za branje časopisov in so zato spregledali, da je hladne vojne že davno ...




Zgodba z naslovnico, začenja se gaforska sezona



Mistri Constantin ... do električne ...

## MEGAMETER

PC

pustolovščina

Castleworks Gameware

Skupna ocena

50

50 | 45 | 50

Vodnjak in nihalo

# MEGA MOTION

Boštjan Troha

[illegible] je [illegible] ma nova [illegible] ela nima [illegible] Res nič no[illegible] [illegible] stvenikov [illegible] zakompleksa[illegible] [illegible] volo s [illegible] face-liftin[illegible] tajoč na ko[illegible] [illegible] stop[illegible] ga [illegible] planetov p[illegible] [illegible] poglemden [illegible] Igra sa[illegible] koncep[illegible] [illegible] skoraj [illegible] [illegible] nekaj krat [illegible] čisti dol[illegible] [illegible] ki ga [illegible]

Mega [illegible] Boulder D[illegible] [illegible]



Nostalgija za Boulder Dashom je neizbežna.



[illegible]

pet[illegible] [illegible] like [illegible] takšne [illegible] da [illegible] [illegible] trebl[illegible] posk[illegible] sre[illegible] dobri[illegible] S prijubljenim in povsod uporabnim "samo še enkrat

poskus[illegible] stopnj[illegible] noč[illegible] privlačen šarm vsake dobre igre ☺

## MEGAMETER

Amiga

miselna igra

Black Legend

Skupna ocena

89

75 | 85 | 93

---



Rok Kolar

# NORČKI IZ HRIBA BOGATINOV

Kje so časi prvih avantur? Pra[illegible] daleč nazaj. Potem pa so [illegible] pej štiri dni in noči potrebo[illegible] zato da se se pogovo[illegible] rili s prodajalcem v trgovini, so začeli [illegible] kot za stavo. Nekateri [illegible] dve [illegible] je treba.

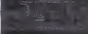
BBH je ustvarjen na [illegible] nuhe [illegible] že pon[illegible] na več. V igri boste poleg [illegible] štiričlanske družine [illegible] še nekaj drugih oseb [illegible] po [illegible] volji pobirate in [illegible] uporabite.

Gre torej za čisto [illegible] avanturico, ki je sestavlje[illegible] na iz sedmih dejanj in bo [illegible] tudi res, da na prvi pogled [illegible] lahkega, vseeno pa je vse preveč kompli[illegible] bolj primerna za starejše.

Za začetek se znajdete pred leseno hišico, dogajanje pa vam takoj popestri stara žena, ki vas na[illegible] Nekaj bo treba vjeti in ni vrag, [illegible] boj[illegible]

*[illegible] ki jih je [illegible] firme*

kančnu pollne[illegible] uska [illegible] dva [illegible] patrona. Puška in naboji ob [illegible]? Zelo [illegible] Puško mora[illegible] zabij[illegible] med [illegible] po pon[illegible] v gozd. Med drevesi naletite na divj[illegible] divjega medveda [illegible] Medved b[illegible] prevelik zalogaj, zato ga le [illegible] [illegible] zajca [illegible] "polite"



Kje je kraja [illegible]?

[illegible] ob prihodu [illegible] efekt [illegible] spre[illegible] hodite se na nekaj drugih lokacij. Škoda je le, da grafika [illegible] lesena. ☺

## MEGAMETER

PC

pustolovščina

Synergistic Software

Skupna ocena

65

72 | 58 | 83

# DETROIT
## Cele generacije pločevine

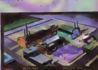
Rok Kočar

Vsi vemo kje je Amerika. Prav tako nam je tudi jasno da se v tej veliki državi nahaja mestece Detroit. S samim mestom in Ameriko pa ima ta igra skupnega ravno toliko kot s polnim vlakom koloradskih hroščev.

In zdaj k samemu zapletu igre, pri katerem je daleč najbolj zanimivo to da ga sploh ni. Prav na hitro se boste namreč znašli pred začetnim menujem v katerem si lahko izberete začetek nove igre, nadaljevanje stare s posnete pozicije ali izhod v DOS. Kar takoj na začetku? To pa je res! Izberimo si raje težavnostno stopnjo, katere se med seboj razlikujejo le po količini denarja ki vam ga na začetku stisnejo v roke. In tovarna avtomobilov je v celoti vaša. Uredništvo Megazina vam ob tej priložnosti iz srca čestita in želi še kup zdravih otrok.



Tole so pa šume najboljši (in najdražji) inženirji



Tovarna orožja? Ne, to je le moja tovarna avtomobilov

Sedaj bomo najprej ugotovili kaj bomo sploh počeli. Torej počeli bomo vse kar nam je na razpolago. Začnemo lahko kar v svoji pisarni, kjer ugotovimo da imajo navadni delavci večje plače kot raziskovalci. Zato raziskovalcem ta koj povišamo plače ali še bolje delavcem jih znižamo. Ni vrag, da ne bodo še takoj naslednji mesec začeli štrajkati. Potem se začnejo pogajanja in v najboljšem primeru boste s stavkovnim odborom sklenili kompromis v stilu "Tolk al pa kniscol"



Če tole namiono podaljšam tablico in ga zaprem, dobim,... hm, ... brisalec!

Novo delovno silo lahko tudi najamete in takoj postavite na delo. Raziskovalci se bodo ubadali z raziskovanjem novih motorjev, zavor pa tudi karoserijam, sklopkam in varnosti v avtomobilih se bodo posvetili. V centru za oblikovanje avtomobilov boste s pomočjo risalne deske lahko skonstruirali vozilo po vašem okusu. Določate lahko vse od oblike vozila (lahko je osebni avtomobil, tovornjak, itd.) do njegove barve, ki pa je pri vsem se najmanj pomembna. Ko v avto stlačite še vse zadeve, ki jih za premikanje potrebuje, mu lahko določite še ime, znamko avtomobila pa celo zavarujete, seveda za določeno vsoto denarja. In končno mirno spravite na testiranje. Vedeti morate da se igra šele leto 1908 in zato se ne gre čuditi če bo avtomobili na prvem ovinku treščili v zgrado in za pospeševanje do 100 km/h potrebovali skoraj minuto. Pravzaprav sploh ni nujno da jim bo do 100 km/h uspelo priti saj so bili motorji takrat še preslabotni! Končno vam strokovnjaki izmerijo še porabo goriva po mestu ali avtocesti in veselo ugotovijo da je vaš avtomobil za en k. c. vi pa jih nekam pošljete in načrte vse eno odnesete v tovarno. Avtomobili bodo kmalu na cesti, preden pa jih pošljete v trgovine lahko še precej znižate njihove cene in se končno odločite razširiti svoje tržišče. To pa storite tako da nekje na svetu zgradite novo pisarno (lahko tudi več). Tudi tovarne lahko gradite drugod, predvsem zato da kupci ne bodo predolgo čakali na izdelke, saj je to moderni svet poslovnežev in ne Jugoslavija 80 let kasneje.



Če sta že en igalo v prvem ovinku zgrmi v grmovje ali pa čudnega. Še je treba kupiti leče doseganja rekorda v vsakem tempinu

Za boljšo prodajo skrbijo tako reklame na televiziji in radiu kot uničevanje konkurence. Z ostalimi tovarnarji lahko tudi sodelujete s menjavo izumljenih zadev, od njih nove modele kupujete ali jim jih prodajate. Vedeti pa morate da lahko model čeprav kdorkoli pač začno uporabljati vsi (ne glede na to kdo je plačal razvoj), ko ga posedujejo ze vsaj trije igralci. Hkrati lahko igra tudi več igralcev, najmanj pa eden, ostale bo takrat nadomestil računalnik.

Tovarne lahko tudi nadgradite, kar pomeni hitrejšo proizvodnjo in modernizacijo, torej nakup strojev. Nekaj tega je všteto tudi v plače delavcev (kaj točno si preberite v originalnem priročniku). Ne čudite se preveč, ko bodo v obdobju velike gospodarske krize in inflacije plače delavcev vrtoglavo narasle. Čudne stvari pa se dogajajo tudi med obema vojnama in veliko naftno krizo leta 1970 in kaj kmalu vam lahko prodaja drastično upade.

Začetne izgube znajo biti kar velike, iz statistike ez obračuna na koncu meseca pa boste lahko ugotovili kaj delate narobe. Pozitivna bilanca pomeni, da boste kmalu pošli na modernejše avtomobile in verjemite, lepo bo opazovati poliakirane športne avtomobile, ki bodo na testih prehiteli tudi časomerilce in se v ovinkih držali ceste kot poslanci skupščinskih sedežev ●

**MEGAMETER**

PC

strateška igra

Impressions

Skupna ocena

**76**

74 | 61 | 79

Robert Blag

# Heimdall 2

## Življenje v vikinški koži

Prišel je! Brez fanfar, brez parade, brez slavnostne pojedine. Kar tako, skromno in nepričakovano.

Prvi del zgodbe o nordijskem bojevniku Heimdallu je temeljil na iskanju orožja za nadrejene (tj. bogove). Orožje je bilo skrito zaradi Lokija, ki je, kot pričakovali, hotel prevzeti oblast. Orožje ste-ob počečili, ocah in znatno povečani ... in s tem zaključili svoje prvo poslanstvo. V drugem delu pa je Loki ponovno zbral moči in se znova pognal v lov za oblast. Vse povprek je začel z ugrabitvami; vi pa morate ugrabljene osvoboditi in poleg tega še prevzeti Lokijev prestol. To je bistvo zapleta, je pa še polno manjših konfliktov in uganj, ki igro dodatno popestrijo.



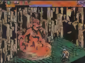
Kočtrini znanje?

Najprej par besed o orientaciji v igralnem okolju. Zanimivo je, da lahko igrate tudi žensko bojevnico, ki pa je ... opremljena (če izgubite Heimdalla) saje naložite shranjeno pozicijo. Za obema likoma so štiri ikone in ... deli na se skupin odvisno ... predmetov. (Vsak predmet, ki ga želite uporabiti, morate ... v poseben predal.) Druga ikona ... zalogo zlatnikov, s katerimi ... v njih kupujete vse mogoče. ... na priklapl a med bojevanjem ... urokov. Uporaba urokov? ... Heimdall 2 je namreč RPG igra z močnim pridihom klasične ... postolovščine. Tudi to ... eden izmed razlogov, da ... tako enkratna. Uroke varite s pomočjo kombinacij hieroglifov. Kombinacije katerih je mogočih lahko največ štiri, sestavljate kar na slepo in mogoče boste imeli srečo. Urok, ki sem ga zadel na slepo (no, je bila pravzaprav uporabljena hieroglif oblike "Ji" in je bolj lahko ... Ven dar je bil učinek ... Za izboljšanje večjih ... kombinacij dodajte hieroglif, ki malce spominja na "ti".

Uroke pa ne morete uporabljati v nedogled. Z njimi boste upravljali ... namreč kratka modra črta, ki je v igri opisana kot "mana" (to besedo sem iskal v Velikem angleško-slovenskem slovarju, ki ima 100.000 gesel, pa nisem našel razlage za njo). Skratka, "mana" predstavlja vašo sposobnost uporabe urokov.

Heimdalla (v resnici tou je lahko Baldur) vodite z igralno palico. S pritiskom na ... streljate ali pa uporabljate predmete. Kombinacija ... pripravi digitalnega do tega, da ... s ščitom. Glede bojevanja še en ... je ... na dve stvari (bolje ...) ... preveč, ali ste orožje pripravili v predal, in ... uporabo še-tega in ali je ... urok in bojevanjem v ... Prav hitro se lahko namreč zgodi, da ... pogojev ... trpajmo in ... bije ...

Sedaj pa stopimo na začetek dolge poti, ki vodi do Lokijevega ... znajdete se v neki ... svetu, s ... izhodi, ki vodijo v različne svetove. Izhod, ki ... je za vas prehoden. Prehoden pa postane šele takrat, ko imate pri sebi talisman, ki ga odpira. Sprva je prehoden en sam prehod. Stopite skozenj. Preiščite ... in našli boste talisman, s katerim ... v Midgard. Skali pa se skrivata ... Vrzite ... najprej v prvo in ko boste premagali ... se v drugo. Odprl se bo prehod, katerega ... morali odkriti sami. Stopite južno od skal in znašli se boste pred ... ki prikazuje Midgard. Najprej ... ki je zaprt v omari. Dal vam bo ... Uporabite v Lokijevem templju na ... ko vstopite v tempelj opazite nekaj, kar je podobno plamenu. Če podate Heimdalla, stopite skozi plamen, ko je obarvan ... V nasprotnem primeru stopite skozenj, ko je obarvan rdeče. Hodite in hodite, dokler ne pridete ... Dobili boste talisman, s katerim lahko stopite skozi izhod, ki vodi v Utgard I. V enem od prostorov v templju je zanimiv trik. Na tleh so ploščice razporejene v krog. V krogu se nabirajo zanimivi predmeti, ce malce pritiskate na zrahljan zidak v zidu. Sedaj malce plujte po Midgardu, da si naberete predmetov in predvsem informacij. Tako tudi izveste, da je Loki ugrabil kraljevega sina. Vstopite v Utgard I. Kmalu naletite na premagano vojsko. Eden od umirajočih vas v zadnjih vzdihljajih povabi v t.i. Half-world. Velikodušnemu vabilu se seveda odzovite. Toda kako? To boste pa morali ugotoviti sami.



Soma v pekla je bolj vroče

## MEGAMETER

Amiga

Igranje domišljijskih iger

Core Design

Skupna ocena

86

90 | 50 | 95




Andrej Dobric

# Umiranje na obroke

Mmm mmm mmm. Kdo pravzaprav so "the crash dummies"? Popularna kanadska glasbena skupina? Da, med drugim tudi, toda v tem primeru gre za tiste brezdušne lutke, ki jih proizvajalci avtomobilov vstavljajo v karoserije pri testih pasivne varnosti. Po ducatu čelnih trkov od "testnih telebanov" ponavadi ostane bore malo. Še tistih nekaj ostankov pa sežgejo ali vržejo v smeti.

No, potem pa ti pride Acclaim s povsem novo idejo, da bi iz njih naredil računalniško igro. Rečeno storjeno! Potrebujemo le še zaplet. Recimo takole: slavni dr. Zub v svojem laboratoriju s svojima dvema "home-made" telebanoma burno razpravlja o preteči nevarnosti junkmakerjevih modelov T9000. Oni o volku, volk na vrata! Junkmaker z "big-truckom" ugrabi doktorja, njegova ljubljenca pa raztrešči na tisoče koščkov. Ko se telebana v slogu T2 sestavita nazaj, se eden od njiju kujci poda za ugrabljenim doktorjem.

Teleban pa seveda ne bi bil teleban, če ne bi še po nekaj korakih padel pod avto ... adijo noga! Toda naš invalid ne obupa in poskakuje naprej po eni nogi. Potem pa ... ups, pazi! ... mu železna vilica odbije še roko. Pa kaj, gremo dalje ... Nazadnje se zvija po tleh le še kot ubog črv in na koncu konča na eič kaj slaven način.

Toda, kot je rekel že legendarni Monthy Python: "Always look on a bright side of life!" Če ga ostane le še četrtina, se lažje izogiba nevarnostim na poti, res pa je tudi, da v celotni postavi lahko dela daljše skoke.



Baj, shoši mi s narošja, da ie as ko troba pošočili

Med igro streljate na sovražnike s francozi (ključi), ki jih sproti pobirate, kot tudi izvijače, s katerimi si prišijete nazaj kak del telesa. Naletite tudi strelo (hitrostni pospešek) ali 'balon', ki vas napihne kot air bag. V nevarnih situacijah se potuhnete kot jež ali pa se zadrsate po riti, da se kar iskri pod vami.

The Incredible Crash Dummies je igra za kronične mimomotrike, drugim pa bo nepestano razbijanje na kose postalo kmalu na moč dolgočasno. Zato vsi "normalni" ljudje rajši počakajte na naslednjo Acclaimova igro s kakšno malo manj noro idejo ... na Mortal Kombat 2 naprimer! ☺




Točno pred tremi leti je izšel prvi Pinball Dreams in je bil zares "mega". Dve leti kasneje se je prikazal Pinball Fantasies in je bil "cool". Zdaj pa se je po štirih letih skoraj in več kot milijon prodanih kopijah prvih dveh fliperjev končno pojavil še Pinball Dreams 2 in pustil za seboj bolj medel vtis ter okus rahlega razočaranja.




# Pinball Dreams 2

Nostalgija male srebrne kroglice

Pinball Dreams 2 bi lahko brez trohice slabe vesti razglasili za čisto navaden data disk s štirimi novimi fliperji (Neptune, Safari, Revenge of Robot Warriors in Stall Turn), kajti svežih zamisli in izboljšav v tej igri ni na spregled niti po pikolovskem ogledu. Še huje pa pesti dejstvo, da tudi grafika ni več tako čudovita kot je včasih bila. Dodatno razočaranje prileti še s strani softverskega pomikanja zaslona, ki na PC-jih seveda ni tako gladko in tekoče kot na Amigi. Kljub temu pa se srebrna kroglica pod vplivom sile gravitacije kotali preklemansko hitro. Na tem mestu si lahko pomagate z enim sila poceni, a zelo učinkovitim trikom, ki vam bo prihranil nekaj dragocenih nesivih las: izklopite TURBO na vaši mašini in igra bo stekla kot v počasnem posnetku.

Edina stvar, na katero nisem imel v PD2 nobenih pretiranih pripomb, je bil zvok, ki je ostal na zavidljivem kakovostnem nivoju (glasba je zanimiva, številni digitalizirani zvočni efekti pa sovpadajo z dogajanjem). Morda bo za nekatere moteče le dejstvo, da glasbe ni mogoče utišati (razen če izklopite zvočnike :)).

Kakorkoli že, za klasične finte (TILT) in spoznavanje z novimi sistemi točkovanja ne boste porabili veliko časa, tako da se boste lahko dokaj hitro posvetili postavljanju novih rekordov. Do novembra, ko naj bi izšel Pinball Illusions (upajmo, da bo ta tisti "ta pravi"), pa bo Pinball Dreams 2 povsem solidna zabava za tiste, ki so preigrali prva dva. ☺



# Inherit the Earth
## Quest for the Orb

Primož Škerl

# Kaj so nam povedali strici?

## MEGAMETER

PC

pustolovščina

New World Computing/ Dreamers Guild

Skupna ocena

70

80 75 70

Ah, pustolovščine. Že od pamtiveka [illegible] od [illegible] [illegible]verskih [illegible] [illegible] za [illegible] pustolovščin, ki [illegible] nenasitno [illegible] [illegible] je odgovor skrit v vlažu [illegible] od [illegible] ja in stekla, kjer [illegible] ancev priklenjena [illegible] pred kosom [illegible] ga papirja, na katerega morajo [illegible] kruha napisati vse, kar jim pade na pamet. [illegible] lahko razlagam izvor [illegible] je za pustolovščino, ki [illegible] jo z združenimi močmi napisala New World Computing in Dreamers Guild.

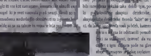
Nekoč v prihodnosti bodo prebivalci Zemlje globoko v votlinah odkri li risbe izginule civilizac ije. Na njih bodo ove kovečene njihove glavne pridobitve. Ker pa je bilo izginulim (ljudem) povsem jas no, da njihovi nasledniki zagotovo ne bodo razumeli slik, so jim zapustili tudi nekakšne inteligentne krogle, ki jih bodo naučile vsega potrebnega in jih varovale. In res, nasledniki (živali) so našli krogle, ki so jih naučile govora in drugih vrlin. Hvaležne živali so jim postavile templje, k katerih so se zbirale trume oboževalcev. Kot vedno, tudi to ni moglo iti vse kot namazano, [illegible] [illegible] ukradli eno izmed krogel, ki je svet varovala pred neurji. Živali so se začele nemudoma medsebojno obtoževati za izginotje kro gle, razdelile so se na tabore in vojna je bila pred vrati. Za obranitev miru je bilo hitro treba najti dežurnega lisjaka. Rif, imenovanega Rif, ki se pasti Vaši Mal[illegible] [illegible] [illegible] komaj izognil, vendar so mu odpeljali [illegible] [illegible] kroglo pred prvo Novo luno dru[illegible] prijateljica [illegible] na Leskovačkem rastišju. Da [illegible] pripravi [illegible] beg niti prišel ne bi na misel, sta mu [illegible] dodeljena narednik Veper in poročnik [illegible].

[illegible] se začne. Presunjeni se zastrmite [illegible] [illegible]. Zaprete in spet odprete obe očesi [illegible] presenečeni, [illegible] da imajo [illegible] LucasArtsa odlične živce. Pred vami namreč stoji [illegible] kopija njihove [illegible] vasice z [illegible]. [illegible] Walk [illegible] [illegible] primerjava po zasl[illegible] [illegible] popolnoma enaka. [illegible] sreči so se pisci spomnili dodati tudi nekaj svojih idej. [illegible] premikanju po naselju gledamo lisjaka spremljevalca v poševni projekciji, po vstopu v določen prostor pa se odpre [illegible] okno z risbo prostora, [illegible] premikanje med [illegible] [illegible] zemljevid.

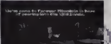
Če [illegible] se igre spodobi [illegible] [illegible] [illegible] turo [illegible] biologijo, [illegible] Inherit the Earth bila razvrščena [illegible] kako taka, [illegible] igre, podzvrst pustolovščine, skupina detektivke, pod skupina lažje detektivke. Beseda "lažje" ne pomeni, da [illegible] vsak pobček, kateremu so [illegible] s [illegible] že odstranili pomožni kolesci za stabilnost, temveč, da vas kup [illegible] z igro [illegible] pade na glavo, ne ubije. [illegible] je nekaj zapletov dokaj težkih [illegible] vas postavijo v navidezno brezizhodni [illegible] kako boste našli nadomestno lečo za daljnogled, če nihče na svetu sploh še ni videl daljnogleda! Kljub takim dogodkom pa se igra odvija popolnoma linearno, tako da marsikdaj ne potrebujete niti kravžljajčka možgan, saj lahko odgovore potegnete dobesedno iz blata! Elementi detektivke so naslednji: spraševanje vseh [illegible] [illegible] kar vas zanima (trajalo bo dooolgooo...), iskanje dokazov, lovljenje avtorjev ropa. Vmes vas lahko doleti tudi raziskovanje stopinj v blatu ter zalezovanje sumljivih oseb. Grafika je čisto užitna, v 256 barvah nizke ločljivosti. Sem ter tja je risar jem uspel veliki met, saj so nekateri prizori neverjetno plastični (osvetljava grajskega hodnika z baklami, bitke iz [illegible] perspektive...). Kljub temu pa so avtorji padli na iz[illegible] preglednosti dežele, ki leži pod vami. Si predstavljate, da bi drevesni list gledali iz oddaljenosti enega mi[illegible]? Podoben bi bil čemurkoli, razen drevesnemu listu. V igri je podobno [illegible] vasic, saj zaradi prevelikih figur na zaslonu sploh ne veste, v katerem delu vasice se na hajate. Grafični vtis pa se s pomočjo zvoka močno popravi: [illegible] glasba na visoki ravni. Prvih [illegible] igranja vas spremlja celo digitalizirani govor, ki pa se v celotni zanki [illegible] nahaja samo na laserskem disku. V celoti daje igra [illegible], če le ne bi bilo stalnega priokusa LucasArts[illegible] (mogoče pa ravno to [illegible] dober vtis). ☺




Mamo pred [illegible] strahu ustopiti ali ne ustopiti? –



Plesoe živaljskih društva opazuje sončni zahod



V tej igri [illegible] [illegible] govorijo

Rok Kofar

# [illegible] je [illegible]

K[illegible] postavljen[illegible] jdejo prav[illegible] bo treba z[illegible]

Po [illegible] če glavnega junaka [illegible]



"Bi [illegible] ... oh, moj križ!"

ka zaigrate [illegible] katerim se kla tite naoko[illegible] princ pa čeprav te v resnici ni

Družin[illegible] niti slučajno povprečna sloven ska družin[illegible] krepko prekoseš. Poleg ogromno denarja [illegible] velikih [illegible] letečih preprog, p[illegible] se [illegible] strehe. O nji hovi stanos[illegible] mame [illegible] in hčerke Ali ye ni vljud[illegible] po letih zaročeta Zubina in trgov skega potu[illegible] pa tako ali drugače nikogar ne briga saj [illegible] baje ne igrajo (kar se postave glavnega ju[illegible] je lahko krepko žal)

Ali pa [illegible] namerava princ v kratkem poro čiti. V zako[illegible] lepotico K[illegible], njen oče Caliph pa tudi nič[illegible] Še posebej bo vesel če se bo ste na svat[illegible] v enem kosu in [illegible] vaša prva naloga.

Znajde[illegible] očetu kjer vas je vaš učitelj Sinb[illegible] kot tudi duševno [illegible] za vse naloge [illegible] Vendar pa se princ s tem ne strinja in [illegible] lep način d[illegible] tako "nakl[illegible] bodoče ze[illegible]ce. Vaša prva naloga je priti do [illegible] oblika sde[illegible] ki pa [illegible] v zračni [illegible] ua [illegible] vas potem čaka še kup past[illegible] da [illegible] vse ovire poskušale [illegible] le [illegible] lahko naberete k[illegible]

Telepor[illegible] vas transportira na majhnega otoka Pred vrati [illegible] se boste [illegible] svojo prelepo sestrico [illegible] vas je zelo [illegible] še vašega b[illegible] bodoče [illegible] počakamo [illegible] svatba [illegible] lahko začn[illegible] Malo man[illegible] veseli druž[illegible] Wassabovih [illegible] trgovskem [illegible] ca vašemu [illegible]

V [illegible] najbolj [illegible] po [illegible] problemih [illegible] poiskati [illegible] župana Zaratana boste dobili v podpis [illegible] med obema druž[illegible] pregovarjanje je [illegible] bo [illegible] poiskati [illegible] tudi [illegible] družin[illegible] Pakt o ne[illegible] jen in veselje [illegible] lahko prične. Ali pa tudi ne.

Zapis [illegible] se mornarji [illegible] pravi vračajo in pripovedujejo [illegible] se je med plovbo [illegible] veliko neurje in uničilo [illegible] Wassabovi so ogoščeni, saj je neu[illegible] zlobni d[illegible] obla[illegible] vašega očeta [illegible] družina A[illegible] je za zapah. Na [illegible] ostane [illegible] poiskati krivca [illegible] še spominja na Lau[illegible]

Takšen je torej [illegible] zaplet dolgčasne bo [illegible] pravo igranje se šele začne. Praktično celotno dogajanje lahko kontrolirate z miško s tem da uporabljate levi gumb za mečevanje, pobiranje predmetov [illegible] vaša cenjena dejanja. Desni gumb pa služi za premikanje. Tudi dve tipki vam bosta prišli prav. Space je [illegible]enjen upora bi [illegible] [illegible] pa "rak lene" vašega bojevnika [illegible] gumb je [illegible] kori sten [illegible] tudi [illegible] le ta umika torej [illegible] boste [illegible] po [illegible]

K[illegible] tudi pri [illegible] drugem FRP-ju se statistika vaše[illegible] viša. Čarovnije pa se kopičijo v nedogled. Ko dose[illegible] določeno stopnjo izve[illegible] pa ta zares [illegible] še [illegible] statistika lahe. Zato je treba stopiti do učitelja mečevanja odigrati eno "[illegible]ado" in končno boste pripr[illegible] za še večje izzive. Tudi zlato in diamante prenaša[illegible] s seboj [illegible] tudi kup najrazličnejših pred metov. Na prvi pogled je to še eden od neštetih FRP-jev, vendar pa vse to ni. Fantje od SSI-ja so se potrudili da [illegible] polno nadležnih trollov, gobitnov in ostalih [illegible] [illegible] so vaši nasprotniki nanejeni [illegible] bolj [illegible] saj lahko naletite tako na pritlikave [illegible] kot tudi na 300 kilogramske bike. Vsi hudobneži po vrsti pa imajo eno skupno lastnost: vse lahko razsekate na koščke z vašim mečem. V boju boste ugotovili kako ko[illegible] znajo biti čarovnije saj delujejo na precejšnjo razdaljo vedite pa da je njihova količina večinoma omejena, cena novih [illegible] visoka.

Vaš junak klasičnega [illegible] [illegible] nevarn[illegible] [illegible]

[illegible] napoji za povečanje [illegible] pa lahko [illegible] za kaj take [illegible] posebej pola[illegible] [illegible] vsem pra[illegible] Prince of Per[illegible] na vas



Bogočaj staro[illegible] [illegible]

## MEGAMETER

| | |
|---|---|
| | PC |
| | Igranje domišljijskih vlog |
| | SSI |
| Skupna ocena | 90 |
| | 89 |
| | 86 |
| | 94 |

# Al-Qadim
## The Genies Curse

# ELFMANIA

## Pretepaška igra ...

Andrej Bobinc

Zamislite si tole sceno iz ene številnih nasilnih pretepaških iger: temperamentna piratinja Janika dvigne svojo glavo in pošlje nasmešek občinstvu. Njen nasprotnik nemočno leži na tleh v mlaki lastne krvi in v glavi se mu vrti od številnih prejetih udarcev. Napadalna Janika se z vzklikom "Rock me baby" dvigne visoko v zrak in sekundo kasneje pristane na nasprotnikovem penem košu. Umirajoči v efektu še zadnjič dvigne svojo glavo. Janika pa mu zarije svoje dolge nohte v čelo in ga hladnokrvno skalpira. Z enim zamahom mu izruva botico, odpre lobanjo in začne jesti njegove možgane, ostanek pa vrže med navdušeno publiko.

Takega prizora v Elfmaniji ne boste našli. Zaman boste iskali tudi kri, kr jo v tej igri ni niti za najmanjšo kapljico. Elfmania je namreč popolnoma nenasilna pretepaška igra in če vam to zveni malce nelogično, potem vsaj počakajte da vam predstavim vse trdoglave katere boste morali povsem kulturno ... ahem ... obdelati. Vsi so čudaški škratje, ki prihajajo iz mistične dežele Mubmulandije (le kdo si je izmislil tako bedasto ime?). Tam vlada še bolj čudaški kralj, kralj ki naravnost ljubi ... je in je med drugim celo tako samozavesten, da je pripravljen oddati svoj prestol (in Zmajeve pahljačo) vsakomur, ki ga uspe premagati v poštenem in pravičnem boju. Da pa se mu ne bi bilo treba zaradi tega meriti z vsakim vaškim Dudekom, bo kralj predal svojo trdo butico le tistemu, ki bo pred tem uspel v kraji rog se njegovih šest podanikov v bizarni igri krščev in krošcev s pestmi.

Elfmania je proizvod ekipe finskih mladcev, starih od 16 do 22 let, ki je ob pomoči legendarnega Švedskega programerja veličina Stavrosa Fasoulasa (Sim Delta, Sanxion in Quedex za C 64) naredila pretepaško igro "par excellence". V primerjavi z ... namreč vse ostale igre tega kova kot zastarele smeti.

Avtorji so vse like in ostalo grafiko narisali na roko v Deluxe Paintu, kar je v današnjih časih skenerjev in digitalizacije že prava redkost. Prišla smo torej umetnina izdelka najvišje kakovosti in bo bi lahko le videli kako sapojemajoče se te slike premikajo! Animirano ozadje se paralelno premika v več ravninah, pol zaslona veliki liki pa se bremenkapak realistično tepejo. Fant, fant, fantastično!

Terramarqueovci so ... pomisli tudi na zelo hiter nalagalni disk sistem, ki da je baje celo najhitrejši na trgu. Če ste ponosen lastnik dodatnega floppija, ni strahu da bi postali disk jockey, pa tudi sicer se z menjavanjem (dveh) disket ne boste preveč postarali.

Dvoboji se odvijajo na zemljevidu velikosti 6*6 ozemelj, celotni pretepaški sistem temelji na pobiranju in zbiranju kovancev. Borce morate namreč za vsak boj najeti (nose) je vam ni treba vso igro držati enega bojevnika ... pa variirajo odvisno od vašega premoženja. Če v dvoboju zmagate, ste nagrajeni z dodatno količino cvenka, ki precej izboljša vaše finančno stanje in vam ponudi priložnost, da za boj najamete kakšnega močnejšega škrata.

Ker je Elfmania popolnoma nenasilna igra, črtici na vrhu zaslona tokrat ne predstavljata zalogo vaše energije, ampak denarja. Vedno, kadar prejmete udarec, vaša bančna bilanca usahne za kovanec, le-ta pa se pojavi na tleh ..., tako da ga lahko vaš nasprotnik še enkrat udari in vam s tem povzroči dvojno škodo. Zato je priporočljivo uporabljati taktiko – udari enkrat, počakaj na kovanec, udari še enkrat ... vsaj proti bolje oboroženim nasprotnikom.

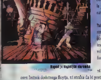
Če vam uspe med celim samim dvobojem "udariti" ... kovancev, vas računalnik vrže v bonusno igro, kjer poskušate v čim krajšem času pobrati čim več dragocenih predmetov.

Čeprav je to vsakdanji pri večini pretepaških iger, v Elfmaniji ni časovne omejitve dvoboja, kar pomeni, da se lahko prevideni kolikor hočete, kadar se soočite z veliko močnejšim nasprotnikom. Morda se bo kdo zaradi tega pritoževal nad pomanjkanjem dinamičnosti, toda to je vseeno dobra stvar, saj se noben dvoboj ne more končati neodločeno. (Saj vendar ne igramo nogometa!)

V Street Fighterju ali Mortal Kombatu ste lahko dobili skorajda vsak boj z enim in istim udarcem. Takšna taktika se v Elfmaniji ne obnese. Računalnik namreč sproti beleži vaše poteze in če zazna trend ponavljajočih se udarcev se bo zagotovo obranil vaših napadov. Zato boste morali kar precej kombinirati z udarci, kar pa niti ne bo težko, saj je kontrolni sistem tako preprost, da lažji ne bi mogel biti. Vse udarce lahko izvedete že s preprosto kombinacijo strel+smer, za "specialko" pa morate sukati igralno palico levo-desno ali gor-dol in obenem držati gumb za strel.

Vsaka poštena pretepaška igra ima tudi svoje težake in Elfmania v tem pogledu ni nobena izjema. Še posebej ... karakterji so, ki se jih gre za vsako ceno izogibati, čeprav se boste morali tudi z njimi spopasti prej ali slej. To ... suma škrat Kosken, prava pošast neverjetne moči. Čeprav je počasen, mu je zelo težko priti do živega, ker ga obdaja pravi oklep ... debela plast špeha in toliče. Škrat stražar Seven je sila neusmiljen samo zato, ker je opremljen z bridkim mečem. Saj ne da bi tarnal, toda ali se vam ... tole malce nepošteno? Mislim, saj sem za tekmovanje, toda to je pa že kar malce smešno. Kdo se bo pojavil naslednjič ... Rambo z mitraljezom? Eh, ne ... kralj Mutiki s kladivom, ki povzroča masaker za masakrom.

Kdor ne najde veselja v računalniških duelih, se lahko spoprime tudi s prijateljem. Mnogo manj boleče pa ne bo ☺


Napad je najboljša obramba


... kralja z kladivom ...


Pojem ... z nem ...

## MEGAMETER

Amiga

pretepaška igra

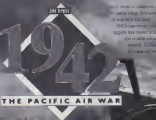
Terramarque

Skupna ocena

91

82 | 86 | 88

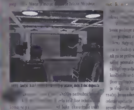
# MicroProse sestrelil Origin




S ... je pomni ...

... imo ... prava "mu ... v grali 1942 se ... e ... klasik ob katerem je zrasla generacija ... ki je dandanes najbolj hvaležna za vrhunske simulacije. Se pra ... cas ... e ... drugačen 1942. Resnične zgodovine ... Ne ... el ... ualnost

1942 je v vseh pogledih ... delana simulac ... Občutek blažen ... v ... sem sidu ... nacionalni ... po ... prep ... Morje je morje ... je železo. Ni odveč



... faulje ... ukove, dobi 3 dni dopusta

... kolijo neživahni ... zelo zelo fine tehnično ... komaj se p ... od kake ekskurzije tren ... mental ... potrebnosti. Tako kot ... pri ... oči ... poljubno ... p ... kab ... komunicirati s kolegi v zraku. Na ... dobimo kako peljazno ... leo ... da nepeteremo samljeni vendarle nismo. V 194 ... na vo na voljo ... letal ... vsak ... med njih je preporan en sudi ... potrebno ... potranjosti. Realizem pri upravljanju letal je Micro

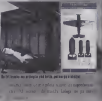
... v ... laboj ... ... igralec ...

... me ... 

... ne ... 

moč. Sem ...
nas ...
ološ ... je

V ... mnogo gestrejša ... Svoje podvige lahko začnete kot neizkušen mladenič ... poljnosti strogim učnim programom pilotskega letenja. Najprej pripeoste lekcije upravljanja letala, nato ... a za dvoboj in na koncu napadi na ladje in oporišča. Ali pa se pridružite CAP u? Combat Air Patrol za tistih nekaj preveč izobraženih. CAP je skupinski šport, ... naloge opravljate v eskadrilah skupaj s soborci. In končno se čutite dovolj sposobnega in ambicioznega ... izmer ... pridobivanja proslavi, potem vam ostane še tret ... ja vloga, ki igri dodaja še celovit taktično strateški značaj: komandant letalonosilke. V vaših rokah je usoda celotne operacije, če ne kar vojne. Zgodovina in vreme sta severni vsteta zraven. Napredovanje v igri ne temelji toliko



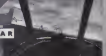
Za tri bombe ne prijeplo pod krila, potem pa v akcijo!

... arke ... ce je z pilota ... tuve ... za napredovanj ... ca ... 2 ... nosno ... do navoda ... kolega ... ne pa oseb ...

... ... nik m ... izbirate lahko

... nego ... stevilo in učinkovitost nasprotnikovih letalon ... končno naloge ki jo morate ... ni. Kot da ... ih ... niti ne bi bilo dovolj.

1942 je zagotovo na ...
v spopade med Japonci in Američani ...
njim se lahko pobijati kreči ...
animacij ... za ... vzdolje ...
... noetje rad ... un ... tol ...



Grumman F4F Wildcat v boju proti ... letalom ...

ostalo hitrost ... je ... realizmom in kvaliteto ... nasploh pa so ... igro 1942 ... ijo na prestol. ☺

## MEGAMETER

| | |
|---|---|
| | PC |
| | letalska simulacija |
| | MicroProse |

Skupna ocena

**92**

| | | |
|---|---|---|
| 92 | 76 | 90 |

# U F O

**ALEŠ PETRIČ**

[illegible] tikih napada, načinih službenja [illegible] in [illegible] produkcije

Za lokacijo baze je na začetku najbolj pomembn[illegible] [illegible] 200. Naslednje baze postavite čimbolj vsakseb[illegible] največ območja. Za celotno igro bodo do tri baze več kot dovolj [illegible] veliki radarji (okoli tri na bazo) pozneje [illegible] zgradite tudi hyper wave dekoder. Le-ta zazna NLP [illegible] z večjim dan[illegible] [illegible] tudi njihovo velikost [illegible] namen in najpomembn[illegible] Obrambne instalacije [illegible] plazma so bolj ali manj brezvezne [illegible] morda najbolje [illegible] ki pa to ni, temveč le omogoča dvakratno streljanje. Za [illegible] z vojaki in tanki.

V bazi zgradite laboratorij [illegible] 100 [illegible] (nikoli jih ne puščajte brez dela) [illegible] delavnice in skladišče [illegible] do 100 [illegible] odvisno od potreb po orožju in denarju [illegible] dopatih stalnih [illegible] na misije. Imejte v bazi (od junija naprej) še [illegible] (do 10) ter nekaj tankov, s katerimi se boste branili pred napadi.

Zelo koristen [illegible] new base kjer lahko vidite trenutno zasedenost laboratorijev, skladišč, delavnic in bivalnih prostorov. Najpomembneje je bistveno, če zaradi [illegible] zalogov ne želite zaostajati v produkciji. Gradnja objektov namreč vedno traja [illegible] tudi dosegati vaših radarjev [illegible] letal v izvidni[illegible] [illegible] je tudi čas [illegible] ki je potreben za najavo [illegible] ali prenose med bazami, zato nikoli ne puščajte skladišč praznih. Pomembno [illegible] vedeti, da kupljeno novo orožje [illegible] v bazo kasneje, kot pa orožje, ki ga [illegible] druge baze. [illegible] hangar kar porušite [illegible] [illegible] zaseda prostor za [illegible] in delavnice [illegible] in za interceptorje [illegible] [illegible] da zgradite hangarje [illegible] [illegible] celo prav v hangarjih [illegible] vaše baze boste imeli vse [illegible] petimi rocket tanki [illegible] [illegible] hangarjih je tudi [illegible] povzroča še dodatno škodo. Ker so navadno postavljeni ob [illegible] alienom [illegible] duše razstrelite.

Glede [illegible] mesečnih stroškov vedite, da so najbolj [illegible] skyrangerji še bolj [illegible] vojaki, inženirji in znanstveniki pa imajo stalno plačo od 20 000 do 30 000 dolarjev [illegible] Vse skupaj se seveda pomnoži [illegible] pa se še vzdrževanje baze [illegible] znaša cca. 500 000 dolarjev. Tako lahko celotni [illegible] kaj kmalu presežejo [illegible] mesečni dohodek 5 000.000 milijonov dolarjev.

## VOJAKI

[illegible] menuju [illegible] pregledujete vojake, si je pametno zapisati imena vojakov, ki so dosegli [illegible] ranke [illegible] tudi večjo mobilnost, moč, natančnost, energijo itd. [illegible] [illegible] ko ne smete zgubiti. Dober vojak, ki je preživel 20 sovražnikov [illegible] prav toliko [illegible] [illegible] veliko več kot [illegible] power suitom [illegible] [illegible] vse [illegible] lahko v rafalih [illegible] [illegible] manjša in mobilnejša tarča. Se med bojem lahko igro shranite [illegible] [illegible] Uničene tanke lahko [illegible] [illegible] ja za FRP [illegible] vse [illegible]

[illegible] tankov [illegible] [illegible] dvek voj[illegible] [illegible] [illegible] počasni streljajo lahko [illegible] skupaj pol milijona dolar[illegible]

[illegible] rode [illegible] 2 jans[illegible]

Prodajo [illegible] temveč je sam[illegible] vesoljčkom [illegible] bo en avenger [illegible] ob uspešnih akcijah [illegible] splača kupiti še [illegible] s prodajo [illegible] mnogo več. Za denar [illegible] 20.000 $ in 4 alien [illegible] projektu si tako raslu[illegible]

## BOJ

V boju imejte vedno [illegible] Po [illegible] z letala naj[illegible] no polje. Obsedopo [illegible] jate s hover craftom [illegible] sovražnikom, ker raketa [illegible] eksplozije. Določeni sovraž[illegible] navedeno že v uvodu [illegible] podatke [illegible] namreč zgodi, da mute[illegible] dva direktna hita z raketo [illegible]

Pomejši sovražni [illegible] oborožen s plazmo [illegible] posebej velikim in [illegible] V [illegible] se prične prava [illegible] dobesedno na vsako [illegible] z NLP-jem [illegible] odpraviti, ker so [illegible] Zato iz njih dobite [illegible] in ujetnikov tu porabite [illegible] saj povprečna bitka traja do 10 [illegible] je zato raje s [illegible] agresivno, tako da bode že v [illegible] Še lažje se jih [illegible] podete nad morjem [illegible] s podatki o NLP-ju [illegible] kot v [illegible] ker [illegible] Nato ko kliknete na [illegible] [illegible] [illegible] mesta [illegible] [illegible] [illegible] V NLP se [illegible] vendar nikoli [illegible] [illegible] lahko vojaki [illegible] hrbet. Če vojak [illegible] ne bo [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] na [illegible] med njegovim [illegible] vedno [illegible] [illegible]

[illegible] NLP [illegible] na tri [illegible] [illegible] glede na njegova velikost [illegible] V kontrolni [illegible] navigacijo [illegible] [illegible] raket [illegible] lahko [illegible] Odlična [illegible] vojakom [illegible] [illegible] NLP [illegible] postavite [illegible] s flying suit[illegible] [illegible] nadstropje [illegible] civil[illegible] [illegible] lahko [illegible] tudi [illegible] [illegible] [illegible]

# Ultima VIII

## Dnevnik nekega Avatarja (1.del)

**Aleš Petrič**

Preden začnete igrati, naj vas opozorim, da s konfiguracijami tipa 386, 4/8 MB RAMa, koprocesor in podobno, pri Ultimi 8 nimate kaj iskati. Tudi podpisani sem namreč poskušal s 386/40 in mi ni uspelo. Nato sem prodal desno ledvico, zbral 2000 DEM in kupil 486/66 DX2, VLB grafični pospeševalnik Tseng W32 in zelo, zelo hiter disk. Zdaj še nekako gre.

Ultima 8 je igra, ki veliko uporablja disk in zato sta Smartdrive (2 megabajta) in najmanj 8 MB spomina nujna. Prilasnejši diski brez Vesa vodila bodo shranjevali eno samo pozicijo skoraj okroglo minuto. Opozorilo jemljite smrtno resno, če ne želite umreti na obroke ob obupno počasnih animacijah, poljšanju premikanju in neprestanemu struženju diska. Počasni računalniki opravičilno ne dohajajo dogajanja, saj se grafika obnavlja bolj za silo, če pa imate na zaslonu odprte še svojo torbo in statusno okno, ter sod ali dva, postane zadeva somnambulska.

Ko si torej zbiti premoženje za nadgradnjo računalnika, vas Ultima pobere po imenu in vas prestavi na obalo k otočju Devenu. Najprej se je pametno pogledati v tipke in način premikanja, ki pa je bil opisan že v 8.številki Megazina. Nekaj koristnih tipk: Z - prikliče na zaslon statusno okno s podatki o moči, inteligenci, spretnosti, itd. Pomembna sta podatka o oklepu in nosilnosti, ki se na srečo povečuje skupaj z naraščanjem moči. Moč in spretnost izboljšate v boju, inteligenco pa z magijo. Pod statistikami sta še rdeča (zdravje) in modra (magija) črta, ki ju obnavljate s spanjem (spalna vreča) ali z napitki (rdeči za zdravje in modri za magijo). S klikom nanju lahko zaprete okno, ostale pa ikonice obeh črt. Slednjo lahko, kakor tudi vse druge ikone, prestavljate po zaslonu, nazadnje pa jih zaprete s tipko Backspace. Tipka Esc prikliče menu, kjer Write diary pomeni Save game, Read diary pa Load game. S tipko I prikličete torbo (inventar), z O pa menu z opcijami. Tipka C služi za preklop v bojni način in nazaj. Vse orožje, oklep in obleko lahko lastnoročno natakne na vaš lik v oknu s podatki, torbo pa z dvojnim klikom odprete tudi torbo.

Sprva si velja zapomniti nekaj splošnih napotkov, ki veljajo za celotno igro. Ne spuščajte se v boje z drugo močnejšimi sovražniki, saj vas v prvih urah igranja pajki, skorpijoni ali teroni (neizokitna govedo) zlahka ubijejo. Pred vsakim pomembnejšim bojem shranjujte pozicijo in si pomembne informacije zapisujte na list. (Pagan žal ne podpira auto-mappinga in opomb.) Z vsakim likom se pogovorite do konca (dokler volin ne zmanjka izbir) in nikoli ne kradite igrače drugih likov. Dokler je lik v isti sobi ali hiši, se lahko zgodi, da boste brez sojenja in zagovarjanja preprosto eksplodirali. Kraja je sicer hvalevredno početje, vendar počakajte eno časovno enoto, da bo drugi lik zapustil hišo. Spanje, ki vam tudi obnavlja energijo, lahko prakticirate le če ste v kakšni hiši ali pa takoj na začetku pri Devenu vzeli spalno vrečo (bedroll). Zdaj je morate le še dvakrat kliknili in izbrati od ene do šest časovnih enot. Ker se vam energija popolnoma obnovi že po eni, nikar ne zapravljajte časa s poležavanjem. Prav tako pomembno je, da dan v Paganu ni sestavljen iz 24 ur, pač pa iz šestih časovnih obdobij, ki slišijo na imena Bloodwatch, First Blood, Three Moons, XXXXXXX. Ker se določene osebe dobe le ob določenem času, je zelo koristno, da v kakšni hiši vzamete uro, ki jo nato z dvojnim klikom uporabite. Navadno so osebe doma, ko so vrata njihovih hiš odklenjena, kar pa lahko izkoristite tudi drugače. Ker na začetku nimate niti prebite pare, pojdite v hišo zdravnika vilove (moš, katerega oglavitev ste zagotovo spremljali na doku) in tam uporabite spalno vrečo. Ko se boste zbudili, ženske ne bo več, vi pa z mize pokradete vse droguje. Nato zopet zaspite in počakajte da se ženska vrne ter ji nato lastne droguje prodajte nazaj. Nesramno, a kaj hočemo. Na začetku se vam splah ne splača kupovati (kovač je v severovzhodnem delu mesta), saj bodalo najdete za vsakim vogalom, vse ostalo pa se da ukrasti. Zelo priročna je sekira, skrita v minimani skrinji v hiši, ki leži na poljani za mestom (severni izhod). Počakajte, da grosta mož in žena na polje in odprite skrinje (imejte polno energijo ali pa zvitek za uničevanje pasti - trap destruction scroll). Prve tovrstne zvitke boste našli v hišah ob vhodu in izhodu iz palače, kjer leži tudi nekaj denarja in oklep. Za vsaka zaklenjena vrata v običajni hiši je navadno kje v bližini ključ ali pa ne pretirano skrito stikalo na zidu. Ključi so skoraj praviloma v vrečah, ki se postavljene v razne napol vidne kote. Tipičen tovrsten primer je hiša v bogatem delu mesta, do katere vodi dolg pomol. Vhodna vrata so zaklenjena, zato stopite ob hišo in pritisnite na levi in desni gumb miške. Avatar bo splezal na streho in od tam po stopnicah v hišo. Takoj v prvi sobi je skrita vrečka s ključem, malce naprej pa s stikalom odprete skriti prehod in nato odklenete dvoje vrat in skrinj. Postopek si velja zapomniti, veliko zaklenjenih hiš je namreč prilično in skoraj vsako lahko izropate preko strehe. Od knjig se s seboj splača vlačiti le tiste, ki opisujejo borve napitkov, postopke za pridobitev kakega zaklada ali spiske magičnih sestavin potrebnih za čaranje.

V mestu poiščite knjižnico, ki se nahaja v bogati četrti (del ob vzhodne) in se pogovorite s knjižničarjem Benhoom. Fant je prijatelj Devena, povedal pa vam bo tudi pot do naslednje pomembne etape. Pojdite iz mesta skozi severni vzhod (v perspektivi igre zgoraj desno) in hodite po tlakovani poti ter nato zavijte levo in gor. Prišli boste do podzemne votline, kjer vam pot najprej zapre jezero. Shranite pozicijo in se postavite pred spodnji od obeh kamnov, ki jih vidite. Da bi prišli na drugo stran, boste morali skakljati po sedmih kamnih, vsak spodrsljaj pa bo pomenil obupno nalaganje pozicije, saj Avatar ne zna plavati. Ko ste torej v liniji s prvim kamnom, pomaknite miš na sredino razdalje med vami in kamnom in istočasno pritisnite levi in desni gumb miške. Avatar bo skočil na kamen, tam pa ga vedno poravnajte tako, da bo stal na zadnjem robu. Smeri (S- sever, J-ug itd..) v katerih ležijo kamni so naslednje: skok na 1.kamen v smeri SZ, 2 JZ, 3 J, 4 JZ, 5 Z, 6 S, 7 Z, nato pa še SZ za skok na obalo. Preostali trije kamni vodijo do skrinje z nekaj pergamentov in druge šare, vendar je le-ta minirana, sploh pa ni vredna truda. Splezajte na polico in poberite Death disk, orožje za boj na daljavo, zelo primerno za počasne zombije. Prebrskajte vsa okoli ležeča okostja, kajti mnoga skrivajo pergamente ali napoje in se ne sekirajte, če vas bodo preklele. Porušena stavbica na katero boste naleteli, skriva škripec in vzvod, ki odpirata rešetko na jugo zahodu, vendar je vzvod polomljen. Zato pojdite na SZ preko mostu in prišli boste do sedmih stikal, katera je potrebno pretakniti v pravilnem vrstnem redu. O vrstnem redu sem nimam niti najmanjšega pojma, fant pa je po treh minutah zavzetega žokanja stikal sem ter tja kar samo izgine. Na pravilno kombinacijo vas bo opozoril nezamenljiv zvočni efekt. Preščite še skalo na desni in našli boste prave pravcate molotov koktajle. Zdaj lahko polomljeno stikalo na drugi strani mostu pretaknete in rešetke se bodo spustile. Pobijte še nekaj Ghoulov in pot na plato je prosta. Pametno je vlažiti nekaj časa v pretepanje z Ghouli, saj so ti dokaj počasni in ne pretirano nevarni, po ravno dovolj priročni, da vam vsak pet ali šesti priše moč, spretnost in energijo.

Ko se torej znajdete na platoju, pazite predvsem na rdeče grbe, ki imajo grdo navado, da ob dotiku eksplodirajo. V boju pa jih lahko izkoristite tako, da nanje zvabite svojega nasprotnika. Nov tip sovražnika je Seeker, ki za vas ni prenevaren. Ob podrti hiši v skrajno severnem delu platoja se nepovabljeno "šetuta" dva Changelinga, mali hinavski pokveki, ki med bojem zavzamejo vašo podobo. Niso pretirano težki, za sabo pa vedno pustijo nekaj denarja ali Fire gem, ki ga lahko mečete kot eksplozive. Priročno je tudi dejstvo, da se lahko še vedno znova vrnete, saj jih računalnik generira v neskončnost. Dober način za trening in žepnina. Sredi platoja se nahaja tudi na pogled skromna hišica, v kateri živi vaš naslednji sogovornik Mythran, stari čarovnik, prvi ki vam lahko pomaga. Ob vstopu v hišo se znajdete v neločnem vesolju, pot naprej pa vam zapirajo elektrine vrata in katapulta za bodeče krogle. Seveda shranite pozicijo in poskušajte le po sredini poti. Električna iskra vas na srečo nikoli takoj ne ubije, počivati pa takoj (sovražnikov ni v bližini) lahko v nedogled. Taktika je skrajno preprosta, saj najlaže prideta skozi s tekom, če pa vas kakšna vrata le ujamejo, vam vedno ostane še spalna vreča. Ko se le prebijete skozi nedeleni koridor, v hiši poiščite starega Mythrana in pozorno prebante vse, kar vam ima povedati. Dajte mu 50 obsidianskih novcev za urok, ki odčara magične portale, nato pa še 50 za prvo lekcijo iz čaranja. Ultima 8 je namreč igra, kjer čaranje ne dobite že na začetku, temveč morate skozi igro drugo pisčevati in zbrati mnogo čudežnih pripomočkov. Mythran vam izroči tudi nekakšno rdečo napravico, ki deluje kot teleport, s čimer pa si lahko izberete poleg Mythranove hiše tudi druga magična mesta, ki jih boste odkrili skozi

igre. S stvarjo pa ravnajte previdno, saj njeno uporabo ni neomejeno; v določenih okoljih z visoko prisotnostjo magije pa niti ne deluje. Skoraj ob vsakem obisku vam bo Mythran dal poleg [illegible] ter dodatnih lekcij iz magije tudi nekaj napitkov za celjenje ran. Prav tako pri njem kupite tudi vse sestavine potrebne za uroke, ki se delijo na področja Thaumaturgy, Sorcery in Necromancy. Šele z znanjem s teh področij in pravimi sestavinami, boste lahko čarali. Mythran vam pripoveduje zgodbe o Necromancerjih, nekakšnih okultnih duhovnikih, ki opravljajo posle z mrtvimi, kateri lahko vas lahko poučijo v magični šoli Necromancy. Pred odhodom preberite še vse knjige in vse, kar mislite, da vam bo prišlo prav, preprosto vzemite s seboj. Mythran za razliko od drugih ni sebičen, zato lahko v sobi ob vhodu v hišo mirno duše iz skrinje vzamete skoraj 200 kovancev, s katerimi plačujte za zdravljenje ali pa dodatne magične sestavine. Vrnite se na pot, kjer ste prišli, skozi votline in nato do mesta, tam pa zavijte v palačo (nahaja se točno na sredini). Zavijte do jedilnice, kjer obeduje zlobna kraljica Mordea in se pogovorite z njeno služabnico. Povedala vam bo, da je lahko obiščete v njeni hiši na jugo-vzhodu mesta. Zdaj se odpravite iz mesta skozi vzhodni izhod (dol desno) in jo mahnite po tlakovani poti vse dokler ne pridete do pokopališča. Slednje je obkroženo z železno ograjo, okrog pa so posejani nagrobniki. Poiščite veliko hišo, ki stoji sredi pokopališča, bivališče Necromancerjev. V zgornjem nadstropju poiščite Vividosa in izvedeli boste, da mu je Mordea ukradla ritualno bodalo, brez katerega ne more opravljati svojih obredov. V hiši najdete tudi naslednji pergament z opisom sestavin in delovanja uroka, ki povzroča potrese, vendar ga ne morete praktičirati, dokler Vividosu ne boste preskrbeli bodala. Le-to leži v Mordeini spalnici, da pa bi prišli do njega morate najprej obiskati Mordeino služabnico, ki vam na pogovoru izroči ključ. Pazite, saj je služabnica doma le eno enoto časa, ne dveh pa si z njeno prisotnostjo ne morete pomagati. Nato obiščite še mestnega čarovnika, katerega hiša prav tako leži v bogatem delu mesta. Večkrat se pogovorite z njim in na koncu ga boste prepričali, da vam bo izročil svoj ključ. Kovance v kletnih prostorih pa raje pustite pri miru, če nočete doživeti česa neprijetnega.

Med igro boste naleteli na več vrst barvnih napitkov, ne katerih seveda nikoli ne piše kako učinkujejo. Zato si je vredno zapomniti njihove barve: rumeni zdravi manjše poškodbe; škrlatni obnavljo magično energijo (po domače mano), vijolični dodo zaščite med bojem, uporaben je predvsem proti zombijem, modri kljub navidezni škodljivosti s svojim spancem vpliva zdravilno, zeleni je preprosto strupen, rdeči zdravi večje rane, vendar lahko tudi škoduje, če ga pijete kadar imate polno energijo; zadnji črni napitek vas za krajši čas naredi nevidnega.

Ko ste si torej oskrbeli ključ, ki vam ga je izročila Aramina, Mordeina služabnica, pojdite nazaj v palačo in pojdite od glavnega spodnjega vhoda direktno navzgor (sever), da bi tako prišli do kraljičinih sobon. V določenih delih dneva tam Mordea opravlja svoje dolžnosti, ali pa v svoji sobi spi. V nobenem od primerov ne boste prišli do bodala, zato vam preostane le, da odkorakate iz palače (vrnj na mesto) in tam v spalni vreči odspite eno časovno enoto. Če bi poskušali spati kar pred Mordeo, se ne bi zgodilo nič. Zdaj ko sta jedilnica in spalnica prazni (Mordea navadno v tem času obeduje), poglejte pod blazino v levem kotu sobe in spodaj boste našli še en ključ, ki odpira dvoje vrat v Mordeini spalnici. Tam morate le še vstopiti v majhne kamre na levi in z Araminim ključem odpreti skrinjo. Ven poberite ritualno bodalo, ki ga morate nato odnesti k Vividosu na pokopališče. Ta se vam zahvali in vas povabi k prisostvovanju rituala v katerem Lothian preda Necromancer preda svoje mesto Vividosu, njenemu edinemu učencu. Zdaj se lahko v potegujete za prosto mesto učenca, prva naloga pa je, da Vividosu prinesete dve sestavini za nekromantične uroke. Prvo, Executioner's hood, boste našli na vzhodni poljani pred vhodom v mesto. S pokopališča morate le preko obzidja na jug in znašli se boste na poljani vzhodno od mesta. Na severnem delu poljane je nekakšna jama sredi katere se dviga griček in na njem rastline imenovane Executioner's hood. Tam boste spoznali po mnogih Changelingih, ki se pojejo po njej. Ko ste že tam, poberite toliko rastlinic, kolikor jih morete nositi, saj jih boste potrebovali za nadaljnje uroke.

Zdaj se lahko odpravite nazaj k Vividosu, ki vas napoti v zgornje katakombe, ki ležijo severno od pokopališča. Uporabite urok za odpiranje zemlje in nadaljujte pot skozi zgornje katakombe. Z urokom death speak se boste lahko od vsakega necromancerja (črno trupla na posebnih oltarjih) naučili specifičnega uroka, ki ga boste morali, da bi prišli naprej, tudi uporabiti. Ko boste prišli do velike votline poknite z blatno zemljo, ustvarite golema in mu ukažite naj vam odpre vrata. Po želji vam lahko tudi sledi ali pa koga ubije, vendar se dostikrat nato obrne proti vam. Preden stopite skozi vrata, lahko s [illegible] dve [illegible] kamna na skrajnem južnem delu votline pridete tudi do posebnega orožja, sekire Deceiver, ki vam doda zaščitne točke. Ko stopite skozi vrata, ki jih noben smrtnik ne more odkleniti, pojdite na desno in prišli boste do porušene hiše z zaklenjenimi vrati. Splezajte čez zid in premaknite vse slikule. Zdaj se je na levem delu (levo od vhoda) sobe pojavil lagodnejši most. Poleg boste opazili tudi skrižen znak, ki označuje teleport. Ko boste prišli preko, boste naleteli na modre stene, ki jih sicer lahko odkrijete z metanjem predmetov a ni vredno časa. Preprosto hodite naprej in počivajte. Na koncu boste našli skrinjo in v njej ključ, ki odpira vrata na sredini modrih sten, poleg pa je dragulj za spletle pred stenami.

Čaka vas preizkušnja novih kamnov, nato pa posebne dve dolge skriti sestavi v katerih boste našli ključe, ki odpirajo naslednja vrata. Zatem sledi skakljanje, na jugu boste našli teleport, na severu pa vas čaka prvi Titan Mountain king. Sledi kratka dialoga. Oglasite se pri Vividosu, ki vas pohvali in vam izroči Pson ključ, s katerim nato pojdite za hišo, do trupla Lothian in s ključem kliknite na truplo. Lothian le zdaj pokopana vas pa čaka drugo romanje (pilgrimage). Ko se spet znajdete v katakombah, lahko pri marsikaterih vratih za katera nimate ni nobenega ključa, uporabite Scion key, ki vam ga je dal Vivides. Tako naprimer tudi pri vratih v skrajnem spodnjem desnem delu zgornjih katakomb, kjer na ploščici piše: "Do not enter". Vstopite in kmalu boste naleteli na skull of quake v spodnjem nivoju na katerega se boste valili skozi zemljo). Ko naletite na [illegible] z vrečko in sestavinami za urok Open Earth, naredite ta urok in tla se bodo odprla. Spodaj boste našli ščit (če ga ne morete pobrati vzemite [illegible] iz Mythranove hiše), ki je potreben za odprtje vrat v sobo treh bazenov. Skozi sobo z nešetimi [illegible] pridete do splezate na podhod in od tam skočite naprej. Kmalu zatem boste naleteli na sobo v kateri vam pot naprej zapira ograja, po tleh pa je raztresene frnikol. Ograja se bo odprla, ko boste z eno samo frnikol zadeli ploščo na vsakem pedestalu na drugi strani ograje. V sobi tostran iz skrinj poberite oba ključa in večjo vrečo denarja. Prišli boste do hiše s tremi ploščami in stopnicami na desni strani. Plošče morate pritisniti v takšnem zaporedju da bi stopnice zgradili na sredini. Vsak pritisk na ploščo sicer zaprema odpre stopnice, bistvo pa je da stopnice položite levo na manjše. Ko postane pot naprej prosta pridete do treh bazenov katerim so širje titani odvzeli moč, ki je zdaj želja naroj.

Medtem se oglasite v mestu, kjer izveste, da je knjižničar Bentic obglavljen, njegov in vaš prijatelj Dever pa v zaporu. Pojdite tja, se pogovorite z Devonom, nato še z Mordeinim namestnikom in nato zapet v ječo. Tam se postavite v spodnji desni kot, poleg sobe brez vrat in uporabite Mythranov pergament za odkrivanje skritih vrat. Zdaj lahko v sobi preberete Bentičev dnevnik, ki dokazuje da je pravi naslednik prestola Deven in ne Mordea. Zdaj vas v vsakem primeru ujamejo straže in vas odpeljejo na Devonovo usmrtitev. Tam bolj ali manj le spremljate dogajanje, ji knjig nenarkentuin podstavkih v katerih ne piše čisto nič pametnega. Igro skoraj zbistr. ko pridete do podzemnega jezera iz katerega spet mislijo kamni. Ko pridete na drugo stran vas bo pričakal seeker, kateremu raje pobegnite. Vrat v finalno spopadu ni treba odpreti, ker lahko s pomočjo podstavkov na knjigo splezate čez zid. Ko poberete slayer stopite skozi spodnji vrata, ki vas teleportira nazaj v mesto. Pot do naslednjega titana Stratosa vodi preko votlin v katakombah, kjer ste v blatu ustvarili golema. Skozi skrajno levo vrata pojdite nazaj (od koder ste prej prišli k Lithosu) in nato pojdite na skrajno vzhodno vrata, katera lahko odpre le Scion ključ. Ostrama leži Argentreck (izdelavo le Škarf) lisle, kjer prebivajo služabniki Stratosa, zdravniki Theurgisti. Njihov vodja Stellos vam pojasni, da morate, če želite titu sereapit vnjihov red in se s tem tudi naučiti Theurgistične magije najprej opraviti teste. Prvi testa lahko izvedete pri bratu Xavierju (živi v hiši desno od samostana). V samostanu mikrojiščnici boste poleg Gabonova na Xavierjevo vprašanje naučili veliko koristnih urokov. Nekaj zatemnih: nevidnost (cloaked), hoja po zraku (wings), resnica (chain), hitrost v boju (fist), spreminjanje nevidnosti (open eye), zdravljenje (openhand), zračni sluga, ki prenaša predmete skozi stene (arm band), urok statistik (ime, lokacija, datum itd.). Do konca pa zaradi pomanjkanja prostora v naslednji številki Megazina. Še nekaj urokov: Open Earth Blood, Blackmoor; Death Speak: blood, bone, Quicksilone, wood, dirt, blackmoor, Mask of death: wood, executioner's hood; Hard as stone: Wood, Dirt; Death help: Blood, Bone, Wood; Kill: Executioner's hood, Blackmoor, nemeritev file; Withstand: wood, dirt, blackmoor, nemente vase; Golem: Blood, bone, wood, dirt, blackmoor, namente v bloze, Forget: Eye of newt, batwing, serpent scale, obsidian, brimstone; Meteor shower: spellbook, ash, dirt, scale, brimstone, blackmoor;

# THE ELDER SCROLLS: ARENA

Za rešitev igre so pomembne koordinate, ki jih dobite, če v 3D pogledu pritisnete tipko F2. Severno-vzhodni konec je koordinata 0/0, severno-zahodni konec je 100/0, itd. Tukaj je en majhen trik, ki ga lahko praktikirate - takoj, ko boste imeli nekaj denarja, poiščite enih čarovnikov in najbližjo krvačnico. V cehu čarovnikov nakupite toliko napitkov, kot jih zmorete in pojdite do vhoda pod krvačnico. Sedaj pomenite in vstopite. Nekaj ukradite in pokončajte straže, ki se pojavi (uporabite napitke). Pokradite preimate žrtev in jih prodajte v kaki drugi trgovini. Hkrati z denarjem boste nabirali tudi izkušnje ter s tem dvigovali nivo. Poiskati morate osem kosov palice, ki so raztreseni po vsej deželi. V sanjah boste izvedeli za naslov, kje se približno nahaja naslednji konec palice.

## 1. del:

Kralj v palači v Rihadu (Hammerfall) bo nenadoma potreboval spis, ki ga boste našli v Stonehnegu na otoku (72/10). Ko mu prinesete spise, vam v zahvalo Izdu kako lahko pridete do prvega kosa palice. Pojdite enostavno v Fang Lair in odgovorite na vprašanje pri vratih (88/95) z "2". Nato s ključem iz sredinje celice (94/95) zaprite vrata. V drugem nadstropju se zopet nahajajo vrata z uganko (64/71), na katera odgovorite z "Glove". Napadli vas bodo Hellhounds, ki se jim lahko uprete s čarovnijo "Resist Fire". Ko jih premagate, lahko končno vzamete prvi del palice.

## 2. del:

Ne pozabite počivati in se nato odpravite v Winterhold (Skyrim), do kraljevnega čarovniškega zaho. Vaša naloga vas bo pojelo do ledenega (Fortress of Ice), v kateri boste pri (7/22) našli stopnice, ki vodijo navzgor. V drugem nadstropju je pri (44/5) vratno uganka (odgovor je "Wind"), za katerimi boste našli izkusno kamnito ploščo. Po rešeni nalogi vstopite v labirint v sredini hodnih in poslušajte zgodbo. V stopite samo skozi vrata številka 1 in pojdite po stopnicah navzgor (41/42), ki vodijo na področje Megrase. Tam boste naleteli na vodo, in vam bodo zastavili uganko (odgovor: "Nothing"). Ko boste odgovorili pravilno, boste dobili ključ iz sosednje celice. Sedaj pojdite navzgor, kjer boste med potjo odprli prva številna vrata. Počakajte za trenutek in se odpravite do vrat številka 2. Po stopnicah navzdol (59/42) na področje Kano. Tukaj se nahajajo (pri 82/90) vrata z uganko (odgovor: "HourGlass") in dobili boste nov ključ. Ponovno se odpravite navzgor in sedaj vas ločijo od drugega kosa palice samo še vrata z uganko (odgovor: "Key").

## 3. del:

Vaš naslednji cilj je Eldenroot (Valenwood). V palači boste izvedeli, da morate v Selene's Web poiskati sen. Pri (28/22) boste našli ključ, s katerim lahko pri (53/29) odklenete vrata. Pojdite pri (51/33) po stopnicah navzgor. Iskani predmet se nahaja pri vratih (32/40), katera odpremo s skritim ključem v vodi pri (16/69). Pojdite pri Elden Grove najprej vzdolž zida levo, dokler ne boste naleteli na stopnice pri (11/87). Po njih navzgor in pri (13/85) odgovorite na zastavljeno vprašanje s "Time". Da se ne boste zmočili, uporabite čoln, ki čaka pri (56/87). Najprej odveslajte na zahod in nato na sever. Zapustite čoln na ploščadi pri (79/31). Odgovorite na vprašanje pri (80/25) s "Footsteps". Za njimi boste našli novi kos palice.

## 4. del:

V Corinthu (Elsweyr) obiščite čarovniški ceh. Zadana naloga vas bo vodila v Temple of Agamanus. Uporabite pri (47/45) stopnice za navzgor in nato še enkrat pri (22/2) za tretje nadstropje. Tukaj odgovorite na vprašanje pri (47/41) s "Sun" in poberite kamnito ploščo. Odpravite se do Hall of Colossus in uporabite stopnice pri (34/52). Tu boste našli pri (77/52) vrata z zelenimi ključavnicami, ki jih odprete z dobro odmerjenim skokom. Ponovite to pri naslednjih vratih, dokler ne boste prišli do stopnic pri (86/52). Po stopnicah in odprite tamkajšnja vrata z "Firewall" in rešite uganko pri vratih (84/47) (odgovor: "100"). Premagati morate še Hornengoljo in pri (70/51) vzeti četrti del palice.

## 5. del:

V Lilvodrilu (Summurset) pojdite do čarovniškega ceha, kjer boste izvedeli za vašo nalogo. Iskani kristal boste našli v Temple of Mad Dog, kjer boste pri (43/74) vstopili v drugo nadstropje. Odgovorite na uganko pri (64/44) s "Touch". To vam naredi prosto pot do vrat pri (20/5). Sedaj obiščite Crystal Tower. Pojdite pri (32/6) v drugo nadstropje in pri (4/2) v tretje nadstropje. Tam boste našli pri (8/38) svojo osebno celico in pri (8/44) naslednjo celico, kjer Fire Daemons stražijo stopnice pri (5/47). Če zmagate, odgovorite pri (36/28) z "Egg" in nato pri (34/37) poberite peti del palice.

## 6. del:

Naslednje težko vašega potovanja je Camlorn (High Rock). Pojdite v Brotherhood of Sed, kjer boste izvedeli, da pogrešajo enega izmed njegovih bratov. V Mines of Kluens bodo našli pri (55/58) stopnice za navzgor. Pri (22/96) boste našli spise in pogrešanega brata. Crypt od Hearts ima štiri nadstropja: v prvem boste našli stopnice za naslednje nadstropje pri (57/4), v drugem pri (56/53) in v tretjem pri (56/59). Šesti del palice boste našli v centralni sobi pri (30/32). Preden ga boste lahko vzeli, boste morali premagati Fire Daemone.

## 7. del:

Pošljite v Stormhelda (Black Marsh) Gentlora od Sool. Vault of Gemin ima dve nadstropji. Pri (42/61) boste dospeli v spodnji del, kjer na uganko pri (46/91) odgovorite z "Onion". Dobili boste kamnito ploščo. V Murkwoodu morate pri vhodu odgovoriti z "Love", preden se lahko spustite v nižje nadstropje. Odgovorite pri vratih (61/77) z "Water". Vstopite in poberite sedmi del palice.

## 8. del:

Končno se približuje konec vaših potovanj, pojdite v Ebonheart (Morrowind) v palačo, kjer boste izvedeli za svojo zadnjo nalogo. Sedaj pojdite v Black Gate, na mesto (84/62) del in odgovorite na vprašanje z "Rain". Poberite Ruby Key pri (115/22) in ga uporabite pri (92/100). Najdite Hammer of Gheron je pri (91/16). V Dagoth-Ur boste pri (92/49) našli stopnice do naslednjega nadstropja. Ko prispete tja, boste morali iskati serijo petih vrat (92/37 do 92/19), ki jih odpirate z "Pick" ali "Open" ali pa z "Passwall". Pojdite do (50/50), kjer se nahaja zadnji del palice. Odgovorite z "E".

## Finale:

Finale se sveteda dogaja v Imperial City. Palača ni nič drugega kot veliko temnica. V njenem četrtem nadstropju se bo odvil končni obračun. V prvem nadstropju so stopnice za navzgor pri (3/4), v drugem pri (5/46), kakor tudi pri (29/28) in v tretjem pri (46/18) ali pri (45/30). V zadnjem nadstropju boste naleteli na eno bando Lichesov, ki bodo zelo trd oreh za vašega junaka. Pod debelimi vrati pri (9/16) in (31/46) se nahaja Liemsen. V njeni sredini (26/24) se boste lahko spopadli z Tharnom, ki pa je neranljiv, kar ga tevada ne bo dobro končalo za vašega junaka, zato raje pojdite do celice pri (26/24), vzemite [illegible] in odprite vrata pri (22/24). Sedaj morate samo še hitro [illegible] in si ogledati kratko zaključno sekvenco.

**MATJAŽ DOLENEC**

# Cheat MOTEL

NO VACANCY

## Master of Orion (PC)

Za veliko več denarja igrajte kot ponavadi, shranite položaj in pojdite v DOS. Naredite rezervno (backup) kopijo datoteke GAME1.SAV in natipkajte naslednje:

> NGAME1.SAV
> L
> E 7514 40 48 4C 00
> W
> Q

## Subwar 2050 (PC)

Izberite [illegible] kampanjo. Igrajte kot običajno in shranite položaj [illegible] pod 0. Pojdite v DOS, naredite rezervno kopijo datoteke SLOT0.SAV in potem debugirajte:

> NSAVE0.SAV
> E 0119 66 66 66 66 66 66 66 (veliko denarja)
> E 0120x (x - aktualna misija)
> E 0122x (x - kampanja)
> W
> Q

## Terminator Rampage (PC)

Za dodatno orožje shranite položaj, pojdite v DOS, naredite backup kopijo datoteke GAME1.SAV in natipkajte:

> NGAME1.SAV
> L
> E 0140 FF (za vse orožje)
> E 0148 FF 7F (max. energije)
> E 014A FF 7F (max. streliva)
> E 014C FF 7F (max. S granat)
> E 014E FF 7F (max. C granat)
> E 0150 FF 7F (max. Hi Ex granat)
> W
> Q

## The Lost Vikings (PC)

Za neskončne vikinge naredite rezervno kopijo datoteke VIKINGS.EXE (VIKINGS.BAK) in debugirajte:

> NVIKINGS.EXE
> L
> E 1E3F 88 06 00 A3 AD 15
> E 1E6B 88 06 00 A3 AF 15
> E 1E9E 88 06 00 A3 B1 15
> W
> Q

## S.O.S. S.O.S. S.O.S.

• **Rek iz Mojstrane (Pet Rek!) ne najde nekoga, ki ga potrebuje Neuromancer na pokopališču v igri Ultima 8.**
[illegible] da se zaklad [illegible] v katerem je [illegible] spoznate za prestolom. S [illegible] Ultima 8 v tej številki (kar velja za [illegible] in vse ostale)

• **Marko iz Murske Sobote ne more pognati igre Jurassic Park, ker nima instaliranega EMS-a.**
[illegible] je [illegible] že veliko bralcev, zato je takoj za vas datoteka config.sys:
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.COM RAM
DOS=UMB,HIGH

• **Dewal iz Maribora ne more ubraniti Telhoma na eni najtežjih misij v igri Privateer**
[illegible]

• **Reader iz Hrastnika nam je poslal obsežno pismo (5 strani), v katerem nam je poleg graje in pohvale nalepil še nekaj vprašanj**
Kdo je šel Origins? Cliff Roberts. Kdo je šel LucasArts? George Lucas. Kdo je dobil ideje za Magazin? Poglej v kolofon. [illegible] Zakaj znova Magazine in diskete? [illegible] Kdaj bo že spet na sporedu [illegible]? Pripravo za vas sapo TV oddaj se v delu, sedaj pa lahko gledaš podobno oddajo za igre GAMESWATCH na kanalu [illegible]

## TFX (PC)

Kdor noče le [illegible], kot mu je ukazano, naj takoj shrani položaj, gre v DOS in debugira:

> NTFXSAV9
> L
> E 01A8 00 00 00 00 00
> E 01ADx (x - številka kampanje: 0B Libija, 0D Falklandski otoki, 0E Jugoslavija, 0F Somalija, 10 Kolumbija)
> E 01AE 00 00
> W
> Q

Za višje čine pa poselite po tej liniji:

> E 013F 01 (1st lieutnant)
> E 013F 02 (capitan)
> E 013F 03 (major)
> E 013F 03 (lt. colonel)
> E 013F 05 (colonel)
> E 013F (general)
> W
> Q

Za "Inonoge" trening misij:

> E 01A8 00
> E 01AD 01
> E 01AF 3E
> W
> Q

L

šola

Miha [illegible]

# CorelDraw

## Hišica pobarvaj se in še mnogo več, ali Prvi koraki v Corel Draw (2. del)

V preteklem mesecu (od prejšnje številke Megazina) smo se že dodobra vselili v našo novo hiško. Seveda smo morali prej zgraditi še vrata, a s Corelovo pomočjo gre vedno vse kot po maslu! Tistim, ki ste v našo slikarsko delavnico pokukali šele tokrat, pa toplo priporočam, da si s prijateljem Corelom najprej pričarate hišo po receptu iz prejšnje številke. Vsi ostali veselo pokličimo gospoda Corela! "Gospod Corel, kje si?" (Ups, skoraj bi pozabil, en mesec je že od tega... Gospod Corel stanuje v **Oknih** pod ikono "**CorelDraw!**".) Ko se prijatelj Corel prikaže, prikličimo na ekran še našo hišico, ki smo jo prejšnjič varno spravili na trdi disk. V ta namen nam bo služil ukaz "**Open**" v meniju "**File**" ali pa preprosto pritisk na tipki **Ctrl+O**. Na ekranu se bo pojavilo okno za izbiro datotek. V desnem večjem kvadratu se lahko "sprehajamo" po različnih direktorijih na disku, v levem pa izbiramo datoteke. Pod besedo "**Drives**" (pogoni) lahko izbiramo tudi med diskovnimi pogoni (npr. A:, B:, C:, D:...). Torej, poiščimo datoteko, kjer je spravljena naša hiša, jo s klikom na levi gumbek miške izberemo v levem kvadratu ter izbiro potrdimo s pritiskom na tipko "**OK**". (Če želimo izbiro zavreči, namesto "OK" pritisnemo tipko "**Cancel**".) ...In že vidimo našo ljubo hiško. Vrata so naoljena in gladko podmazana, tako da ne škripljejo, okna kristalno čista, prahu ni, skratka cela hišica je kot iz "škatlice vzeta". Vseeno pa še nekaj manjka... Barve! A pred barvanjem bi še je najprej potrebno ugoditi še številnim globoko spoštovanim bralcem revije Megazin, ki so cel pretekli mesec ogorčeno sporočali na naš naslov, da smo naši prelepi hiški prejšnjič pozabili narisati **strešno lino** in da naj to čimprej popravimo. :))) Seveda, dragi bralci! V našem imenu in v imenu gospoda Corela se vam iskreno opravičujemo. Strešna lina je vsekakor nadvse pomembna zadeva, brez katere ni nobene poštene hiše! :) Zelo nam je žal, ker nam zaradi časovne stiske ni uspelo pripraviti posebne izdaje Megazina, kjer bi napako popravili in bomo to naredili šele zdaj. Torej:

### Risanje krogov, elips in strešnih lin

Za risanje strešnih lin je presenetljivo uporabno orodje za risanje krogov in elips, ki ga najdemo v ropotarnici z orodji na levem robu ekrana. Če ga ne najdete, lahko čisto na skrivaj pokukate v prejšnjo številko Megazina, kjer so vsa orodja narisana in razložena. Torej, z levim gumbkom miške pritisnimo tipko, na kateri je narisana elipsa in že lahko rišemo vse, kar je okroglo. Miškin kurzor postavimo na risalno desko, kjer želimo imeti zgornji desni rob kroga-elipse, držimo levi miškin gumb ter potegnemo desno in navzdol. Če bi elipso ali krog - strešno lino raje narisali iz sredine in ne iz levega zgornjega roba, potem morate med risanjem držati še tipko "**Shift**" na tipkovnici. Poskusite! Verjetno ste se morali kar pošteno potruditi, da ste narisali krog z orodjem za risanje elips... Zato vam gospod Corel izdaja še eno majhno skrivnost. Če želite narisati "lepo okrogel" krog, potem med risanjem držite še tipko "**Ctrl**" (na tipkovnici). Tako, strešna lina stoji iz vrha strehe, ki pa je zaenkrat še vedno bela prozorna. Preden jo pobarvamo, bomo z g. Corelom izvedli še nekaj manjših priprav.



### Načini prikazovanja slike na ekranu

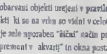
Corel pozna tri različne načine za prikaz narisane slike na ekranu in jih lahko izbiramo v meniju "**Display**". Kateri je najprimernejši je odvisno od tega, kako to kaj rišemo. Najosnovnejši način nam sliko prikaže takšno, kot je v resnici - v barvah, vendar je omejen z grafično paleto, ki je določena v Oknih (še posebno na grafičnih karticah, ki premorejo le 256 barv ali manj). Zato si mora Corel pri prikazovanju vseh barv v tem načinu pogosto pomagati z raznimi rasterskimi tehnikami, kar pa pomeni manj jasne barve. Ta način ima tudi slabost, ki je zelo moteča predvsem na počasnejših računalnikih, kajti Corel zelo rad in pogosto osvežuje sliko na ekranu. To z drugimi besedami pomeni, da celo sliko ponovno izriše, kar pa se lahko pri kompleksnejših slikah precej zavleče. Zato pa imamo še drugi način prikazovanja, pri katerem Corel izriše le robove ali drugače povedano "**žični model**" (angl. **wireframe**) objektov slike. Tu barv ipd. seveda ne vidimo! Je precej hitrejši od prvega načina in tudi detajli slike so tu precej bolj vidni. Med njima preklapljamo z ukazom "**Edit Wireframe**" na meniju "**Display**" ali pa preprosto s tipkama **Shift+F9**. Tretji način prikazovanja, ki ga vklopimo s tipko **F9** ali ukazom "**Show Preview**" (meni "**Display**") nam pokaže sliko čez cel ekran v čimlepših barvah (čimbolj optimalna paleta). V tem načinu ne moremo risati, ampak lahko le gledamo in občudujemo našo umetnino. Torej, če želimo gledati v barvah, bomo uporabili prvi način prikazovanja slike. V kakšnem načinu delamo, najlaže ugotovimo po **kljukici**, ki je med delom v "žičnem" (angl. **wireframe**) načinu narisana levo od besede "**Edit Wireframe**" v meniju "**Display**". Če kliknemo na "Edit Wireframe", kljukica izgine in tako vemo, da delamo v normalnem načinu.

### Vrstni red objektov

Pri Corelu lahko zlagamo objekte enega čez drugega, kot na nekakšno **kopico**. Pri brezbarvnih - prozornih objektih to nima pomena. Saj četudi narišemo najprej okna, potem pa čez njih steno hiše, bodo ta še vedno vidna, saj je stena prozorna. Ker na vadno prozornih sten ne maramo, saj ne želimo, da bi sosedje opazovali naše privatno življenje kot ribe v akvariju, jih pobarvamo, okna pa tako ostanejo zadaj za steno in jih ne vidimo več. Zato moramo poskrbeti, da so pobarvani objekti urejeni v **pravilnem vrstnem redu** od vrha proti dnu "kopice". Objekti, ki so na vrhu, so vidni v celoti in prekrivajo tiste, ki so spodaj. Pri temu opravilu je zelo uporaben "žični" način prikazovanja slike ("**Edit Wireframe**"), ki hišo spet spremeni v "akvarij" in okna postanejo vidna. Za urejanje objektov g. Corel pozna pet ukazov v meniju "Arrange" pod izbiro "Order":

"**To Front**" ali pritisk na tipki **Shift+PgUp**: Objekt prestavi čisto na vrh "kopice".
"**To Back**" ali **Shift+PgDown**: Objekt prestavi na dno "kopice".
"**Forward One**" ali **Ctrl+PgUp**: Objekt prestavi za eno mesto više.
"**Back One**" ali **Ctrl+PgDown**: Objekt prestavi za eno mesto niže.
"**Reverse Order**": Zamenja vrstni red več označenih objektov.

Pri naši hiši moramo torej na "vrh kopice" postaviti okna, vrata in strešno lino, na dno pa steno hiše in streho. To naredimo tako, da objekt označimo in izvedemo opisani ukaz. (Npr.: Z orodjem za delo z objekti označimo okno in pritisnemo **Shift+PgUp**.)



### Vsaka prava čarovnija mora biti pisana!

Najlažje stvari začaramo v pisane tako, da jih preprosto pobarvamo. Seveda obstajajo še mnogi drugi modernejši načini in recepti, ki pa imajo več skupnega z alkimijo in črno magijo, kot pa z objektnimi risarskimi programi in jih na željo našega staromodnega gospoda Corela tu rajši ne bomo omenjali. Klasika je še vedno najboljša! Zato kar veselo vzemimo Corelov čarobni lonček z barvo in začnimo!

Pod besedo "barvanje" g. Corel razume še mnogo več, kot le staromodno




dolgočasno barvanje Corel zna objekte zapolniti tudi z različnimi zabavnimi **vzorci teksturami prelivajočimi se barvami.** Pogoj je le en VAŽNO Vsak objekt ki ga želimo zapolniti z barvo ali kakšnim drugim "polnilom" mora biti sklenjen To pomeni da je z vseh strani **zaprt** z neprekinjenimi črtami (izjema so črtkane črte ipd ) ali krivuljami tako da se barva ne more razliti iz njega. (npr krog, kvadrat. ) Na ta način gospod Corel po svojih močeh prispeva k ekologiji in čistemu okolju saj preprečuje nekontrolirana razlitja barv in podobnih okolju nevarnih snovi kot so npr rasterski vzorci in teksture ;-) Da bomo lahko opazovali rezultate naših barvnih čarovnij se prepričajmo da nimamo vklopljenega "žičnega" ("Edit Wireframe") načina prikazovanja slike

***1) Enobarvno (dolgočasno-staromodno) barvanje*** Pomembne stvari imajo prednost Najprej bomo pobarvali ključni in najpomembnejši del vsake poštene hiše **strešno linijo** Zdaj smo že navajeni



da če želimo s kakšnim objektom kaj narediti, ga moramo najprej **označiti** Torej orodje za delo z objekti v roke pa označimo strešno linijo! "Na hitro" lahko objekt pobarvamo kar tako da v **paleti** na dnu ekrana poiščemo pravo barvo in nanjo kliknemo z levim miškinim gumbom Če pa željene barve v paleti ne najdemo si lahko pravi barvni ton tudi sami pripravimo zmešamo

a) Objekt, ki ga želimo pobarvati, mora biti seveda **označen** Torej če še ni, brž na delo!

b) Pritisnimo na orodje **za barvanje - lonček z barvo** Prikazala se bo tabela na katerem so številna orodja za številne "barvalne" tehnike

c) Pritisnimo na gumb z **barvnim krogom** orodje za enobarvno barvanje Na ekranu se bo pojavilo okno za mešanje barv V okencu ob besedi **"Show"** lahko izbiramo med več različnimi načini mešanja barv

č) Pritisnimo puščico ob okencu poleg besede **"Show"** in izberimo naprimer **"CMYK Color Model"** način mešanja barv

d) Z miško se dotaknite majcenega kvadratka znotraj velikega barvnega kvadrata pritisnite levi gumb in premikajte mali kvadratek Tako izbirate željeno barvo ki je prikazana v kvadratu na desni ob besedi "New" Ko barvo izberete spustite levi gumb na miški



e) Premikajte še mali kvadratek znotraj pokončnega pravokotnika desno od velikega kvadrata in tako nastavite svetlost intenziteto barve

f) Vse izbire potrdite s pritiskom tipke **"OK** zavržete pa s pritiskom tipke **"Cancel"**

***2)Prelivanje barv*** Čeprav so okna navadno prozorna pa si jih bomo vseeno drznili pobarvati V steklo se včasih prelivajo najrazličnejše mavrične barve in takšna bodo tudi naša okna Ob pogledu skozi je se bosta prelivali modra in bela



a) Označimo objekt - okno

b) Pritisnemo na orodje za barvanje

c) Pritisnemo na **mavrico** orodje za prelivanje barv in že se pred nami odpre veliko okno s katerim bomo prelivali barve

č) Pri besedi **"Colors"** izberemo barvi ki ju bomo zlili. Kliknimo na pravokotnik zraven besede **"From"** ter izberimo svetlo modro barvo in pri pravokotniku ob besedi **"To"** izberimo belo Ob besedi **"Type"** izbiramo med tremi načini prelivanja. Mi izberimo način **"Linear"** Ob besedi **"angle"** lahko "preliv" celo zavrtimo tako da preprosto vpišemo stopinje (kot) rotacije (v našem primeru rotacije ne priporočam 90 stopinj)



d) Vse izbire potrdite s pritiskom tipke **"OK"** zavržete pa s pritiskom tipke **"Cancel"**

e) Postopek ponovite še za drugo okno

***3)Polnjenje z dvobarvnimi vzorci:*** Stvari ki se na sliki pojavijo zelo velikokrat bi bilo zelo zelo zamudno recimo stokrat razmnožiti in nato vsako posebej postaviti na svoje mesto Taka je na primer streha, ki je sestavljena iz stotin opek, ki jih je treba zložiti eno zraven druge Če se same malce zmotimo bo streha že ob prvi dežni kapljici zamakala in po možnosti še celo zgrmela nam na glavo Zato raje preprosto zapolnimo ogrodje strehe s kot cement trdnim **rastrskim vzorcem** in stvar bo rešena!





a) Označimo streho pritisnimo na lonček z barvo in potem še na **šahovnico"** ki pomeni orodje za polnenje z dvo barvnimi vzorci

b) Z miško kliknimo v velik kvadrat na sredi okna ki se je prikazalo

c) S pritiskom na puščici "gor in "dol" poiščimo pravi vzorec za streho kliknimo nanj z miško in ga potrdimo s klikom na "OK"

č) Pri besedi **"Colors"** izberimo barvo za ozadje (**"Back"**) in barvo črte (**"Front"**) tako da kliknemo na pravokotnika ob besedah Priporočam črno črto in temno rdeče ozadje

d) Pod kvadratom določimo še velikost vzorca.

e)Vse izbire potrdite s pritiskom tipke **"OK"** zavržete pa s pritiskom tipke **"Cancel"** Kot vzorec lahko uporabimo katerinkoli rastersko sliko ki jo vnesemo v CorelDraw! s pritiskom na tipko "Import.. " s pritiskom na "Create " pa lahko celo narišemo svoj vzorec.

***4)Polnjenje z večbarvnimi vzorci*** Hiša brez fasade je akvarij (No vsaj v CorelDrawu) Idealni za izdelavo fasad so večbarvni vzorci. Označite steno hiše in v lončku z barvo kliknite na poševno puščico ki predstavlja večbarvne vzorce Podobno kot prej izberite vzorec mu določite velikost in ga s pritiskom na **"OK"** "napackajte" na steno





Tako naša pisana hiška je že skoraj vsa v barvah samo na ta uboga zapostavljena in zatirana vrata smo spet pozabili Za vajo jih pobarvajte sami naslednjič pa vam razkrijem veliko skrivnost kako jih narediti zares lesena tako kot na sliki! Sicer pa lahko poskušate tudi sami "Adijo vidimo se naslednji mesec. "

L

šola

Marko Stasinc

# Windows 3.1

## Okna za začetnike (4)

Ves čas govorimo, kako je operacijski sistem DOS neprijazen do uporabnika. Pravzaprav je to čisto res, saj nam ponuja le ukazne vrstice z utripajočo črtico. Če si zaželimo kake pomoči, jo sicer prikličemo z ukazom Help, a je tako skromna, da nam bolj vzame voljo do nadaljevanja, kot pa da bi nas opogumila. Prav zaradi tega so si izmislili nadgradnje DOS-a, ki že s svojim izgledom uporabnikom vlivajo upanje, da bo lahko kaj naredil brez kupa priročnikov. To je mogoče predvsem zato, ker delujejo v grafičnem načinu, za razliko od DOS-a, ki pozna le tekstni način. Okna so za uporabnike PC-jev seveda prišla pri tem najdlje. Pogosto jih prav zaradi tega imenujejo grafično okolje Windows. Med ostalimi je lepa lastnost Oken tudi, da lahko izgled zaslona in tudi druge nastavitve spreminjamo na zelo preprost način. Večina podatkov o izgledu in delovanju Oken se skriva za ikono "Control Panel", ki se nahaja v glavnem oknu "Main". Ikon, ki se v nahajajo v oknu "Control Panel", ne moremo spreminjati, ali jih premikati in okna v okno, jih pa nekateri kasneje dodani programi sami dodajajo, vendar brez našega vpliva. Poglejmo si nekatere od zanimivejših.



S "Colors" si lahko po lastnem okusu obarvamo delovno površino. Spreminjamo lahko barve okvirjev oken, površine oken, zgornjega traku, napisov in vsega, kar je na zaslonu obarvano. Poleg ponujenih osnovnih barv pa si lahko namešamo lastne barve ("Define Custom Colors") z uporabo treh osnovnih RGB barv: rdeče (Red), zelene (Green) in modre (Blue). Lahko uporabimo katero od ponujenih barvnih kombinacij ali pa si shranimo lastno izbiro pod svojim imenom z ukazom "Save Scheme". Večina uporablja kar tisto barvno kombinacijo, ki jo dobimo ob instalaciji programa in je shranjena pod imenom "Windows Default". Z ukazom "Fonts" lahko dodajamo nove fonte (tipe črk). Zadnje čase se dobi veliko fontov z dodanimi šumniki.



Potrebno pa je vedeti, da zavzemajo kar precej prostora na disku in je bolje premisliti, katere sploh potrebujemo v praksi. Zanimive so nastavitve pod ikono "Desktop". S "Pattern" (vzorec) si lahko delovno površino okna napolnimo z drobnimi vzorčki, če nam je bela preveč dolgočasna. V okencu "Applications" lahko označimo, če želimo imeti vključeno možnost hitrega preklapljanja s tipkama ALT TAB. Če delamo z nekim programom (aplikacijo), držimo pritisnjeno tipko ALT in pritiskamo na TAB. Ob tem se nam v okencu izmenjujejo imena drugih trenutno odprtih oken. Če se želimo preseliti v neko drugo okno, spustimo tipki ob njenem imenu. Ta način preklapljanja je zelo praktičen, ker ni potrebno prvega okna zapreti ali zmanjšati na velikost ikone, ampak ostane tako, kot je bilo pred preklopom. Če se kasneje želimo vrniti nazaj v prvotno okno, ob s ponovnim pritiskom na ALT TAB od vseh odprtih oken najprej pokaže napis tistega, ki smo ga prej zapustili. Tako lahko preklapljamo med okenskimi programi, kakor tudi med tistimi, ki so pisani za DOS, pa smo jih pognali iz Oken. Verjetno vas večina pozna varuhe ekrana. To so getajeni programčki, ki se samodejno poženejo, če določen čas ne pritisnemo na nobeno tipko ali ne premaknemo miške. Namenjeni so ohranjanju ekrana. Za ekran namreč ni dobro, če je na njem ves čas ista slika, ker to pomeni, da so ves čas osvetljene iste točke. Če to traja dalj časa (recimo, da ste pozabili računalnik vključen, preden ste odšli na vikend ali celo na počitnice), se lahko neenakomerno izrabija površina zaslona in sčasoma se pojavijo na njem lise ali celo odsev slike, ki je bila zelo dolgo na njem. Zato lahko tak pritajen programček prikličemo s "Screen Saver". Okna ponujajo pet različnih: Blank Screen (gola zatemnitev zaslona), Flying Windows (po zaslonu iz ozadja naletavajo sličice zaščitnega znaka Oken, s Setup lahko nastavimo število sličic in njihovo hitrost), Marquee (po zaslonu se z desne proti levi pripelje napis, ki ga s Setup-om lahko poljubno sestavimo in oblikujemo), Mystify (fantastični vzorci, ki poplesavajo po zaslonu, tudi te si lahko izberemo s Setup-om) ter Starfield Simulation (simulacija potovanja skozi vesolje z mimobežečimi zvezdami). Vsako od izbranih možnosti lahko takoj preizkusimo z gumbom Test, prav tako pa si lahko nastavimo, po kolikšni minutah neaktivnosti na računalniku želimo, da se varuh ekrana sproži. Wallpaper (tapete) nam ponuja množico slik, ki jih lahko uporabimo za ozadje, če ga želimo popestriti. Uporabimo lahko tudi kake svoje umetnine, le shranjene morajo biti v formatu BMP (tak format uporablja priložen program za risanje Paintbrush). Če slika ni dovolj velika za cel zaslon, je lahko le v središču (Center) ali pa razmnožena po celotnem zaslonu (Tile). V Icons nastavimo razdaljo med posameznimi ikonami v oknu. To pride v poštev, kadar ikon ne razvrščamo točno, ampak jih razmestimo v osnovnem oknu Program Manager z ukazom Window/Arrange Icons ali pa Options/Auto Arrange. Če vključimo Wrap Title, se nam dolgi napisi pod ikonami razdelijo v več vrstic, kadar izberemo nekoliko daljša. S Sizing Grid si nastavimo širino okvirja okna (Border Width) oziroma širino nevidnega roba med posameznimi okni (Granularity). Z zadnjo izbiro Cursor Blink Rate si po želji nastavimo hitrost utripanja črtice, ki jo vidimo pri pisanju. Ko torej v oknu Desktop kaj spremenimo, moramo na koncu okno zapreti z OK, če želimo, da bodo spremembe veljale še naprej. Če sprememb ne želimo ohraniti, končamo delo z Cancel.



Zanimivo si je pogledati, kako si lahko za svoje delo priredimo tiskalnike. S Printers si lahko instaliramo več tiskalnikov, čeprav jih dejansko nimamo priključenih. Izberemo si lahko vse tiste, ki jih imajo na primer naši prijatelji, pri katerih imamo možnost kdaj kaj natisniti. To pomeni, da že doma izdelek naredimo točno tak, kakršnega bomo potem dobili natisnjenega. Nov tiskalnik lahko dodamo v spisek obstoječih z ukazom Add, nakar iz palete ponujenih izberemo ustreznega ter ga instaliramo z Install. Posamezne nastavitve, ki so pri delu s tiskalnikom še kako pomembne, lahko uredimo s Setup, ki se lahko razlikuje od tiskalnika do tiskalnika. Predvsem si lahko nastavimo format papirja: pokončno (Portrait) ali vodoravno (Landscape) tiskanje, tiskanje na posamične liste ali preko traktorja, ki nam poseben računalniški papir vleče ali potiska skozi tiskalnik, kvaliteto tiska (število točk na enoto površine) itd. Nove nastavitve potrdimo z OK. Tiskamo lahko direktno (program pošilja signale direktno k tiskalniku) ali pa preko Print Managerja, ki potem sam skrbi za tiskanje. V prvem primeru gre tiskanje po navadi hitreje, vendar moramo med tiskanjem počakati. Če pa pošljemo izdelek v tisk Print Managerju, lahko takoj nadaljujemo z delom in se tiska v ozadju.



Nastavitve v International nam delno že opisal v prejšnji številki (kar zadeva tipkovnico). Lahko pa si po svojem okusu nastavimo način zapisovanja datuma, časa, denarni opis ter način pisanja števil. Kot merski sistem lahko uporabljamo metrični zapis ali angleške mere.

Če uporabljamo Okna v naprednem načinu (Enhanced), za kar seveda potrebujemo procesor vsaj 386SX in 2MB pomnilnika RAM, lahko s pomočjo 386 Enhanced določimo več nastavitev istočasnega delovanja večih aplikacij. Če želi več programov istočasno delati z isto priključeno enoto (device), npr. s tiskalnikom, lahko nastavimo, ali nas Okna opozorijo na to vedno (Always Warn), nikoli (Never Warn) ali pa si sami določimo čas po koncu zasedenosti te enote, ko lahko k njej pristopi drug uporabnik (Idle). Določimo lahko tudi, koliko časa naj stalno namenja procesor programu, ki teče v ospredju (Windows in Foreground), ter koliko, če teče v ozadju nekega drugega programa (Windows in Background). Časa ne nastavljamo v sekundah, ampak v takoimenovanih časovnih rezinah, ki jih procesor dodeljuje posameznim programom. Če želimo, lahko tudi ukažemo procesorju, da naj izvaja samo program v ospredju, ostali pa naj počakajo (Exclusive in Foreground). Ena najpomembnejših lastnosti Oken je tudi, da potrebujejo za svoje delo čim več delovnega pomnilnika. Tega seveda nikoli nimamo dovolj. Trenutni standard pri nas je nekako 4MB, kar je za elegantno delo z Okni premalo. Zato si Okna pomagajo, kot da ga imajo dovolj in si ga aposodijo na trdem disku, če je seveda na njem dovolj prostora. Npr. na trdem disku si zase rezervirajo 12MB in se obnašajo, kot da imamo skupaj 16MB RAM-a. Teh 12MB je takoimenovana izmenjalna datoteka (Swap), oziroma navidezni pomnilnik (Virtual Memory). Običajno Okna že ob instalaciji pregledajo disk in si tako datoteko sama ustvarijo. Sicer pa jo lahko po potrebi tudi na novo definiramo z ukazom Virtual Memory. Ravno zaradi tega navideznega ostranjega pomnilnika, ki je v resnici na disku, tako zelo pogosto Okna poganjajo trdi disk, ki pri nekoliko zahtevnejšem delu kar naprej melje. Opozoriti pa velja, da znajo delati Okna z izmenjalno datoteko le na pravem disku, ne pa na stisnjenem. Če morda uporabljate DoubleSpace ali Stacker, to torej ne ko šlo, če nimate dovolj prostora na nestisnjenem delu diska. Prihodnjič pa malo več o upravljalcu datotek (File Manager). Lepo pozdravljeni!

# SUPERSKI III

Jaka Terpinc

## Radost zimskih sportov za soparne poletne dni







Gre samo za občutek. In ravno ta občutek mi pravi, da so [illegible] tekoče igre pred letošnjimi zimskimi igrami, pa je [illegible] To pa je prevladala neka [illegible] še reči, ker izven sezone [illegible] prekrilo [illegible] naše Olimpijske igre [illegible] pa je Jure Košir [illegible] zdal CD [illegible] standard se igra bi se prilegla kot nalašč.

Kakorkoli že, Superski [illegible] korak naprej [illegible] primerjamo s predhodnikoma. Če [illegible] pravili dveh delne ves [illegible] prikaza [illegible] reševali s spriti, je bil Accolade [illegible] Winter Challenge [illegible] je šelo glasno [illegible] [illegible] ne da več [illegible] [illegible] kaj boljšega [illegible] s poligoni [illegible] [illegible]

[illegible] števil [illegible] vaj nekaj.

Superski 3 je igra v znamenju [illegible] štiri. Na so nam štiri težavnostne stopnje [illegible] pomerijo štirje igralci, štiri se tudi razlike [illegible] vsaki disciplini [illegible] so le discipline [illegible] je [illegible] [illegible] tekmovalnem [illegible] proga je tako [illegible] bokal[illegible] ter dve disciplini [illegible] na deski [illegible] perski sledi trendom [illegible] ravno ti zadnji [illegible] sta od vsega [illegible] alternativnih športov je lažje kot v resnici. Če je, kot pravijo, ravnotežje pri tem glavna stvar, potem je tudi igra malo temeljni problem [illegible] na ... [illegible]

V igri je vse kot zares. Sneg, in [illegible] se [illegible] vrača se [illegible] da [illegible] se [illegible] zgledalo tako [illegible] do konca. [illegible] se tistih [illegible] niso mogle skriti da [illegible] [illegible] najboljši [illegible] [illegible] skoki [illegible] tisti, kjer je [illegible] [illegible] le [illegible] o gravitaciji [illegible] nares [illegible] pravočasen [illegible] ravnotežja v [illegible] kar se [illegible] če vas očara običajno [illegible] [illegible] telemarkom [illegible]

Zvokov je v igri malo, pa še ti [illegible] [illegible] kar zvoj [illegible] ste [illegible] igre [illegible] prijatelj [illegible] ga je [illegible] drugih, kot najvse [illegible] ki ste [illegible] Superski [illegible] od pre [illegible] smučarske simulacije. ☺

## MEGAMETER

PC, PC CD ROM

Športna simulacija

Microids

Skupna ocena

87

88 | 85 | 89



Aleš Petrič

# BOLJŠE KOT K4

Je se leto 2380. Imperij kozmičnega [illegible] zvezdnih sistemov [illegible] Kolan se zopet pojavlja na mestu [illegible] republike. Toda čas [illegible] in pomanjkanje [illegible] resno ogroža obstoj človeštva. Edini izhod [illegible] odkritje imperijalne raziskovalne flote, ki v Magellanovem oblaku naleti na neskončna polja asteroidov z izredno bogatimi redkimi rudami. Sčasoma pa poleg visoke koncentracije rudnin odkrijejo tudi [illegible] neznanih oblik življenja v najbogatejšem predelu asteroidov z imenom Sector X240.

Kot poveljnik asteroidne kolonije širite svoje ozemlje na sosednje asteroide, večate produkcijo rud, bogatite s prodajo imperiju ter s sosednjih asteroidov skušate odpihniti neprijazne tekmece. Cilj je [illegible] poraženje [illegible] [illegible] [illegible] pripeljati.

Težavnost igre na začetku [illegible]

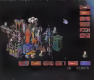
skladišča predelane rude, rudnikov pa zgradite vsaj še dva. Najboljše rudnike, ki kopljejo le dve najredkejši rudi, postavljajte samo na asteroidih, kjer te rude obstajajo. [illegible] hydroponics [illegible] ter [illegible] stavbe, ki so nujno potrebne za življenje [illegible] [illegible] ter [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ter [illegible] [illegible] in [illegible] rudo. [illegible] ladij [illegible] satelitov [illegible] [illegible] sile [illegible] ga ji zagotovite s [illegible] laserskimi stolpi.

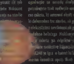
Vse operacije nadzorujete preko ikon, ki jih priklicate z desnim gumbom, z levim pa jih [illegible] način [illegible] Nekateri podatki in opcije so [illegible] preko klikanja na stavbe [illegible]

[illegible] povečate [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]



[illegible] sistem [illegible] s konca [illegible]. Ta služi kot odlična preglednica nad delom vas in sovražnih [illegible] [illegible] [illegible] asteroidih [illegible] [illegible] kolonizirane asteroide. [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] 20 [illegible] 20 interplanetarnih raket [illegible] raket je [illegible] deset [illegible] [illegible]





[illegible] Za [illegible] [illegible] [illegible] kolonizacijo [illegible]

[illegible]



# CRITICAL PATH

Miha Amon

## [illegible] ss Kat

14. [illegible] jutri." Na [illegible] planetu Zemlja divja jedrska vojna v [illegible] orožja redki preživeli pa se dušijo v gorah nepokopanih gnijočih trupel. Vse [illegible] površje je na debelo prekrito z gosto mastno plastjo koj[illegible] skupov najsmrtonosnejša orožja in bombe so naredila tako opustošenje, da je komaj kje se možno živeti. Do teh redkih oaz življenja se poskušajo prebiti tisti, ki so preživeli in se jim še ni popolnoma zmešalo zaradi bojnih strupov. Pot skozi od eksplozij prerano post apokaliptično pokrajino je hudo nevarna. Na vsakem koraku prežijo norci, ki se jim je zmračil um zaradi pitja onesnažene vode, strupene hrane, nevarnih sevanj in močno kontaminiranega ozračja. Vse skupaj pa še sploh ne bi bilo nič posebnega, če ti faotje ne bi imeli na kupe raznih skrajno nedidaktičnih igrač, od preprostih pištol pa vse do topov, minometov, raket in celo jederskega orožja... Krizа!

Štirje preživeli se z dvema helikopterjema odpravijo na nevarno "brimo" pot proti otoku [illegible] oaz življenja, ju kjer bi spet lahko začeli opati v preživetje. Med potjo morajo zaradi okvare na enem od helikopterjev [illegible] no pristati na nekem na prvi pogled zapuščenem otoku sredi morja. Ko se približajo, eden pristane na [illegible] poslopja vrh otoka, v drugega pa kot strela z jasnega prileti raketa in ga skleati na tla. Strmoglavljenje preži[illegible] glavna vloga v zgodbi Kat. V prvem helikopterju sva jaz in moj pilot. Napadejo naju norci, pilota ubijejo [illegible] levo nogo pa preterešetajo s svincem. Komaj preživim! S komunikacijske napravo se z zadnjimi močmi za[illegible] v prostor na vrhu poslopja, ki izgleda kot nekakšna čudna kontrolna soba. Takoj vklopem komunik[illegible] naprave in poskušam poklicati Kat. Na moje veliko veselje se na ekranu naprave prikaže njen prelep[illegible] obraz, ki sem ga že od nekdaj skrivoma občudoval. Čudoviti pogled izkrivlja le kamera, pripeta na [illegible] Na zapestju je opremljena s podobno komunikacijsko napravo, kot jo imam jaz pred seboj. Tako lahko [illegible] kar vidi ona in še mnogo več, saj je celotno poslopje prepredeno s sibljivim omrežjem kamer, ki jih [illegible] zajem v kontrolni sobi. Poleg ekrana je tu še detonator in kontrolna plošča, preko katere upravljam [illegible] stvari v [illegible] ogromnem poslopju, nekakšni zapuščeni tovarni. S Kat kmalu spoznava, da moja kontro[illegible] edina in da tovarna sploh ni tako zelo zapuščena! Tu je še vojska norcev in zlobni hudobec Min[illegible] celotni kompleks. Postala sva le dve figurici v gladiatorski igri, ki jo z nama igra ta zlobni [illegible] s tega odurnega otoka mora Kat v Minhovem kompleksu najti rezervni del za moj helikopter [illegible] po svojih močeh čimbolj pomagati, jo voditi in opozarjati preko komunikacijske naprave, ubi[illegible] z detonacijami, preko tipk na kontrolni plošči zaganjati razne naprave, s katerimi lahko [illegible] in reševati mnoge uganke... Skratka, vse izgleda tako kot da bi igral krvavi interaktivni film [illegible] gil Au, samo prestreljena noga me tako zelo boli in me opominja na resničnost dogajanja [illegible] pripore! pome in mi prestrelil še glavo! Prava sreča, da ima Kat kar devet življenj!

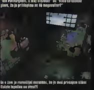
Moti me, da je okno, v katerem se odvija (interaktivni) film, komunikacijski ekran [illegible] in [illegible] glavi in drugimi kamerami v poslopju, precej majhno (manj kot 1/4 ekrana), [illegible] je igra združljiva tudi s CD-ROMi enojne hitrosti. Posebej moteče je to pri uvodnem [illegible] ko velikem oknu na sredi ekrana, vse okoli pa je črno. Moram pa zelo pohvaliti in po[illegible] sekvence tečejo popolnoma gladko (vsaj 20 sličic na sekundo). Igra deluje v 640x480 [illegible] v 24 bitni grafiki (16,7 milijonov barv)! Prikaz v 256 barvah je sicer rahlo slabši, kot bi [illegible] izgledale narejene samo za HiColor in niso najbolje predelane v manj barvni način.

V primerjavi z ostalimi igrami tega žanra Critical Path ni samo igra za urjenje re[illegible] saj vključuje tudi miselne uganke in prepreke, posebej poglobljeno pa je tudi za to, [illegible] go v interaktivnem filmu in se ne počuti samo kot neki oddaljeni opazovalec, ki [illegible] na tipko glavni vlogi akrojii usodo. Na žalost pa Critical Path še vedno boleha za v[illegible] To je ponavljanje in enoličnost: igra je namreč zelo težka in preden ugotovite, kako [illegible] kopico življenj, trenutna scena se vam odvrti že neštetokrat, znate jo [illegible] [illegible] da o dolgočasni [illegible]

[illegible] prejetje KFM ... Velenje



"Hot verburgable, it may explode!" ali "Kako se dinamo glave, če je pritiskamo na 10 megavoltov?"



Le v čem je razveljjal [illegible], ko je med prenosom slike [illegible] lopatica na steni?!



Aheeel Če ne gre drugače, pa tudi grozi!

## MEGAMETER

PC CD-ROM

Interaktivni film

Mechadeus-Media Vision

P | I | N | H

Skupna ocena

77

80 | 80 | 70

Rok Kačar

# DIGGERS

## Podzemna avantura grdih malih račkov

Ko se [illegible] strategij-manijak [illegible] pod [illegible] zemlj[illegible] z mnogo krivine črtami [illegible] rini na [illegible] po sobi [illegible] veliki "[illegible]" [illegible] ali rudar[illegible] če tako bo[illegible] tak [illegible]. Bodo [illegible] sledil tako [illegible] streljanje vojnih [illegible] vsaj [illegible] Kaj so se Diggers.

Uvodoma [illegible] mar pa se kaj [illegible] za kakšen [illegible] v zvijanje [illegible] ni [illegible] s svojim črnim [illegible] igranje zagovenil že [illegible] samem začetku. [illegible] na nebojevitih [illegible] so radi kopali. Vendar [illegible] kot katego[illegible] [illegible] pa še to je v [illegible] zemljevida. Velikodušno ni kaj.

Zdaj si izberemo [illegible] svoje kopače. Štiri vrste [illegible] pobih se skriva v katalogu zapomaža [illegible] na začetku za mino. Delavci [illegible] tako po [illegible] kot [illegible] sposobnosti je [illegible], spotoj pa še nekaj nedefiniranih lastnosti, ki [illegible] nima bistvenega pomena.

In zaenem se igra lahko začne. Pet rudnikov dobite na [illegible] na začetku vsake stopnje, ne glede na to, koliko [illegible] je na [illegible] pobilo prej. Stopenj je [illegible] koliko [illegible] na zemljevidu [illegible] je natanko [illegible] ste jih načeli. Pred začetkom [illegible] vsake stopnje dobite še obvestilo, koliko denarja morate nabrati, da potolčete rokavice. S tem vam [illegible] bi zato [illegible] boste z [illegible] prej drugih določeno količino denarja in s tem igranje skrajšali, kar pomeni le to, da še vam ne bo treba pojati po vseh zaostalih zemljah.

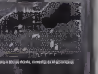
Denar boste zaslužili s prodajo dragih kamnov (kako je to preprosto slišati). Obstaja pet vrst dragih kamnov, ki se razlikujejo po barvi (oranž, zelena, rumena in modra) in [illegible] ki pa ni vedno enako. Zato bodo [illegible] diamanti npr. vedno najmanj vredni. Obstaja še peti tip kamnov, [illegible] barve [illegible] ki pa so [illegible] odkupno ceno. Ti [illegible] dostopni, [illegible] jih [illegible] [illegible] zakopani [illegible] daleč [illegible] najgloblje in [illegible] najbolj oddaljenih rovih.

Pod startno ložico, ki je hkrati [illegible] trgovina in borza dragih kamnov (med prodajo boste lahko [illegible] tudi zvonjenje telefona in pogovor [illegible] poslovnikov), se nahaja [illegible] podzemni svet. [illegible] je ta svet sestavljen iz [illegible] toliko časa, pa se [illegible] zakopani kosti, skale, [illegible] lahko tudi na prave kraške [illegible] podzemlja [illegible] je [illegible] namenjene le temu, da [illegible] boste končali v [illegible] ne več boste [illegible] vsaj eno popoldne.

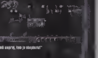
S [illegible] miške pretežkanje [illegible] ki jo [illegible] na desni gumb [illegible] kopanje [illegible] smeri [illegible] odmetavanje [illegible] (vsak [illegible]) lahko [illegible] določeno telo, npr. [illegible] teleportiranje na začetno pozicijo, če porvi [illegible] teleportiranje je možno iz vsake pozicije (to je) [illegible] pomagajo ubežati pred [illegible] iz [illegible] [illegible] vodi.

Kopati [illegible] Mimete [illegible] in nato pokličete smer kopanja [illegible] z upravljanjem vseh petih malakov [illegible] kaj početi [illegible] ste tako [illegible] pregled nad njimi. Najbolj [illegible] je to [illegible] morajo stati in se [illegible], kar po svoje [illegible] odgovarja. To pa je [illegible] tudi čar igre, saj kopljejo vedno [illegible] vedno [illegible] Vse to [illegible] upravlja računalnik. Vendar je treba [illegible] tudi računalnik precej [illegible] in včasih svoje delavce [illegible] v smrt. Tako lahko z [illegible] kopanjem [illegible] z vsakim nasprotnikom. Kadar vaš nasprotnik prej [illegible] do potrebne vsote denarja ali pa vam vsi delavci [illegible], ste igro izgubili in igranje lahko začnete znova na isti stopnji, [illegible] z drugimi nasprotniki.

Je to vse, kar? [illegible] kopati, pobirati [illegible] diamante in jih prodajati? Nak, to pa že ne! V hiški [illegible] sem že omenil, obstaja trgovina, v kateri lahko pokupite na tone malčkne opreme: od svedrov za hitrejše kopanje, dvigal za spuščanje v temne rudnike. Čolnov [illegible] [illegible] vode, tudi [illegible] pa tudi [illegible] [illegible] ter [illegible] za [illegible] vode. [illegible] predmetov je [illegible] hitro [illegible] pa vam ne [illegible] zlezeš v pregled, kar [illegible] boste morali [illegible] kopačev nadzorovati še prehodne. Za lažji pregled [illegible] pomagal zemljevid, ki je tudi naprodaj. [illegible] ne morete prodati [illegible] [illegible] Seveda igranje [illegible] svoje [illegible] da [illegible] ali nakopati [illegible] v [illegible] in ne dobijo [illegible].



Tako vaš [illegible], diamantov pa [illegible]



"Ne hodi naprej, tam je [illegible]!"

## MEGAMETER

| | |
|---|---|
| Sistem | PC, Amiga, CD32 |
| Zvrst | arkadna strategija |
| © ® TM | Millennium |

Skupna ocena: **81**

| | | |
|---|---|---|
| 79 | 71 | 84 |



Tip je negoseso, pobriše svoje pa [illegible] ne posodi [illegible]

# ARCADE POOL

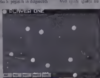
Aleš Petrič

## Kdo za vraga je Mario Savoia?

Tako kot je za mnoge računalniške igranje kraljevskega golfa nekaj najbolj bedastega na svetu (razen seveda igranja mavega golfa), je igranje poola za druge še bolj bedasto pa najsi [illegible] računalniški ali pravi. Svojčas je na vseoljni slovenski TV celo obstajala nekakšna [illegible] pod šola v slilu [illegible] čarolij. V njej nas je [illegible] voditelj skušal prepričati, da sploh ne blefira in da je vse skupaj le plod znanja in ne debelega krompirja, sploh pa da je biljard drugo najboljše sredstvo za ognabljanje mladoletnic (takoj za črnimi korveta mi seveda). O slednjem sem se v živo prepričal pred nekaj leti ko sva na obali s prijateljem drugič in zadnjič ležerno lokala nit [illegible] nič dolžne [illegible] kugice. Potapljal sem male okrogle nudice kot za stavo (saj veste, začetniška sreča) pa pride nimo najstnica vsa v črno odeta, poimenovala sva jo kar [illegible] z zanimanjem spremljal delo dveh profijev. Žal [illegible] naslednjič v temo in novopečena oboževalka [illegible] nezuano kam. Nank banni pa je vendarle ostal [illegible] visoko leta je raketa.


[illegible] v zgodino bom spiil da bo pravi karambol

Toda vrnimo se k biljardu, igri, ki je v Angliji še kar ogabno popularna. Na Eurosportu lahko vsak teden spremljate blefiranje rdečelasih pegastih in dolgozobih Britov, ki še vedno mislijo, da je figura metuljček (potapljanje šestih krogel naenkrat) le plod znanja. Iz tažne dežele debelih ministrskih predsednikov in slabega vremena prihaja tudi Team 17, programerska hiša, znana vlasti po nizko dolkci igri Alien Breed, prav tako odličnem Superfrogu in še čisto sprejemljivi streljariji Project X. Zakaj torej po takšnih uspešnicah igra na i [illegible] 2 1−1] disketi?!? Arcade Pool ni nič drugega kot "budget" igra, ali kakor bi Marx i ostali politični ekonomiste, budžet igra, ki na otoku stane natanko 9.99 funta. Če poleg cene vzamemo v obzir tudi dolžino igre, ki ni daljša od 720 Kb, lahko čisto mirno rečemo, da je arkadni bazen vreden svoje dolžine in [illegible]


Čarobna palica in 14 [illegible] krogle

Igra za spoloh [illegible] ne mori s simuliranjem tro3 menzionalnosti, vse [illegible] dogaja le na enem zaslonu. Morijo pa zato kordani bolj ali manj preglednih menijev, kar je za ubogo Amigo gotovo pravi šok. Dooley so meniji v igrah ponujali približno nekaj takega: 1 Go 2 Go 3 Go Home. Toda ne biljard mora vedno biti nekaj posebnega. Zato sem se poglobil v problematiko nastavljanja parametrov in izbire možnosti ter približno zaokrožil njihovo število na okroglih 50! Arcade Pool ponuja devet načinov igranja biljarda (o tem malo pozneje), pet načinov tekmovanja (ena, tri, pet tekem, [illegible]) nastavitve igralcev (imena do osmih igralcev, turnir do [illegible] igralcev, barva las, [illegible] krvna skupina), nastavitve igre po želji [illegible] za konec še nekaj splošnih nastavkev. Med slednjimi so izbira glasbe, zvočnih efektov, nastavkev težavnosti, merilca, ducata barv za krogle in podlago mize ter osem stopenj nastavitve glasnosti. Igranje je preprosto kot integral od x: s levim gumbom miške merek premikate po zaslonu, z desnim pa kroglo udarite. V pomoč vam je tudi animirana shema poti vaše krogle, tako da lahko predvidevate obseg škode, ki jo boste napravili.

Med [illegible] igranja sta najbolj znana angleški in ameriški biljard z 8 kroglami, pomembno pa je, da v žepe spravljate le svoje krogle (polne ali prazne) [illegible] pa ne vseh po [illegible] so vaše, je odvisno [illegible] pomembno [illegible] vse [illegible] vam je [illegible] predstavlja vaše [illegible] od pravil pri nastavitvah, je odvisno ali [illegible] žep, kot prinadujo kroglo [illegible] ali pa bo [illegible] kar koli. Pri igri z devetimi krogli [illegible] morate [illegible] da krogle [illegible] žepe po vrstnem redu začenši [illegible] krogle [illegible] na samih kroglah številke, tako vidne, so pomagajo [illegible] tem ki ga zapel [illegible] na [illegible] številka [illegible] v sredini [illegible] hoste [illegible] katerim [illegible] kam boste kroglo udarili [illegible] statusu [illegible] to [illegible]

Toda vrnimo se spet k [illegible] Speed pool [illegible] hitrosti [illegible] merate [illegible] možnem [illegible] kroglice [illegible] omejeno na eno tekmo, tako da [illegible] turnirja ali česa podobnega. [illegible] sporočilo pa je v tem, da [illegible] ostati na mizi. Vsak [illegible] zapravi tako, da [illegible] vse. Malce težji je ameriški [illegible] krogle razdeljene na dve skupini [illegible] Potem, ko potopite svojo [illegible] krogla [illegible]

Igra se na srečo ukvarja le z ameriškim poolom in ne z angleškim snookerjem, [illegible] težaven in dolgočasen. Grafično je pool [illegible] česa drugega kot miza za biljard [illegible] Kvalitativno torej ustreza kvanti [illegible] Zvočni efekti na trenutke spominjajo [illegible] zarrev glasba pa [illegible] tanega ponavljanja postane prav nadležna [illegible] enega samega zaslona [illegible] na igro pa vam lahko uspešno [illegible] zares mislijo na vse. Avtorji so tukaj [illegible] slogu. Pa vendar ima računalniški pool nekaj prednosti pred tistim pravim: zeloni [illegible] okroglih 50 tolarjev, mize v lokalih so vedno postrane, palice so krive in vesti [illegible] ne delajo. Pa še sami se ne morete delati ☺

## MEGAMETER

| | |
|---|---|
| | Amiga |
| | simulacija biljarda |
| © ® TM | team 17 |

**Skupna ocena**

**70**

| | | |
|---|---|---|
| 70 | 71 | 68 |

megameter/b

lestvica

# LESTVICA REVIJE MEGAZIN

| MESTO | | NASLOV IGRE | [illegible] |
|---|---|---|---|
| 1. | (1) | DOOM | ID Software |
| 2. | (2) | DUNE 2 | Virgin |
| 3. | (4) | CANNON FODDER | Sensible Software |
| 4. | (3) | MORTAL KOMBAT | Virgin |
| 5. | (9) | SIM CITY 2000 | Maxis |
| 6. | (8) | SYNDICATE | Broderbund |
| 7. | (6) | THE SETTLERS | Blue Byte |
| 8. | (5) | SAM & MAX HIT THE ROAD | LucasArts |
| 9. | (-) | ULTIMA VIII | Origin |
| 10. | (7) | FORMULA ONE GP | MicroProse |
| 11. | (-) | UFO | MicroProse |
| 12. | (10) | X-WING | LucasArts |
| 13. | (13) | LARRY 6 | Sierra On Line |
| 14. | (15) | PINBALL FANTASIES | 21th Century |
| 15. | (12) | DAY OF THE TENTACLE | LucasArts |

## Amiga VS PC

### Amiga

1. (1) CANNON FODDER
THE SETTLERS
MORTAL KOMBAT
[illegible]
RENEGATE [illegible] SKY
DUNE
PINBALL FANTASIES
CIVIL [illegible]
ELFMANIA
10. APOCALYPSE

### PC

1. (1) DOOM
[illegible]
[illegible] ROAD
SYNDICATE
[illegible]
UFO




## Nagrajenci iz devete številke:

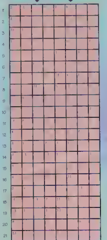
**1. Potovanje v [illegible] za 2 osebi (Kompas Holidays)**
*Matjaž Samec Kobetova 32 61000 Ljubljana*

**2 Igra Larry 6 za PC (Sierra On-Line)**
*Damjan Zuzjal Mala Pirešica 3 63301 Petrovče*

**3 Knjiga PC za telebane (Pasadena d.o.o.)**
*Bojan Vogrin Brodnarjev trg 2 61110 Ljubljana*

## NAGRADE ZA TOKRATNE IZŽREBANCE BODO:

1 **Igra Gabriel Knight za PC** *(Sierra On Line)*
2 **Igra Mr. Nutz za Amigo** *(Ocean)*
3 **Knjiga Windows za telebane** *(Pasadena d.o.o. Ljubljana)*




# Gmhungee Jumping




Dragi bralci, kar ni uspelo briljantnim psihiatrom, je uspelo vam! Gmhunga ste odrešili prekletstva morastih sanj z Litil Divilom. Ko je namreč pregledoval ogromen kup prispelih glasovnic, je odkril, da gre za navadnega hudiča, ali hudobca, kot mu on pravi. Skratka, Gmhunga ne tlači več "nična mira". No, k sreči pa je poskrbel za novo senzacijo!

Ko smo včeraj prišli v prostore Megazina, je pod faksom ležal ogormen kup papirja. Na vsakem je z velikanskimi črkami pisalo: "Pokličite Gmhunga na dom. Nujno!" Tudi kaseta telefonske tajnice je bila polna sporočil tipa: "Ura je 03.17. Pri telefonu Gmhung, nujno me pokličite!" No, seveda smo ga poklicali, toda telefon je zvonil v prazno. Zbali smo se, da se mu tokrat res ni kaj pripetilo, toda minila je slaba minuta, ko je v uredništvo privihral Gmhnug. Nosil se je silno ponosno in z pogledom inšpektorja ošvrknil vsakega od nas. Nekajkrat se je pomembno sprehodil po pisarni ter tu in tam pogledal pod kak papir. "Jaz," je končno spregovoril, "sem izumil bundž... kh... bunge žumping... ne, tale no... bungee jumping!" Nekaj trenutkov smo uspeli zadrževati smeh, nato pa skoraj hkrati prasnili v krohot. "Ja, res no! Kaj se smejete! Sama nevoščljivost vas je!" Ko smo ga čez kako uro uspeli prepričati, da se nismo smejali njemu, in je nehal kuhati mulo, je povedal tole precej neverjetno zgodbico: "Bil je dež in bil sem depresiven. Tlačilo me je v srcu, in odločil sem se, da imam življenja dovolj... smrk... smrk... Odšel sem na Sočo in si izbral najvišji most, da bi se od tam vrgel v nedri divje reke. Toda glej ga zlomka! Ko sem skočil, se je za naramnice zapel debel elastičen kabel in tik pred padcem v vodo me je elastika potegnila nazaj!! Poskakoval sem kake pol ure in stvar poimenoval bungee jumping, po moji stari mami. Ja, tako je to bilo..."

Gmhungu seveda verjamemo, kdo mu pa ne bi! Zato smo ga prosili, naj pripravi križanko in nagrado, ki bo povezana z računalništvom in bandži džampingom.

1. tovarna, kjer tiskajo časopise in revije, 2. zbirka fotografij, 3. prostor pred hišo, 4. lepa ženska, 5. član vlade, 6. omaka iz jajc za francosko solato, 7. ena od ušesnih koščic, 8. tolkalo v obliki trikotnika, 9. izdelovalka orgel, 10. japonski filmski režiser Akira, 11. naprava za poslušanje plošč, 12. nekdanja milica, 13. napoved prihodnosti, 14. največje mesto v Novi Zelandiji, 15. športnik, ki doseže najboljši rezultat, 16. površina lika, 17. oksid z enim kisikovim atomom, 18. majhen morsik, 19. življensko območje živih bitij, 20. semester, polovica leta, 21. grda žaba, krota

**Sestavila: Karmen Čoki**




Besede, ki jih zahtevajo opisi, vpišite v vodoravne vrstice. Ista številka pomeni vedno isto črko, kar vam utegne pomagati. Vsaka črka pa je uporabljena najmanj dvakrat. Ko boste zapolnili vsa polja, vam bodo tretje in šeste črke besed, brane navpično navzdol, dale šest računalniških pojmov.

**Najsrečnejši reševalec bo lahko preizkusili Gmbungov izum, skok s 55 metrov visokega mostu. Druga nagrada bo izlet v Benetke za dve osebi, tretja pa panoramski let nad Ljubljano za tri osebe.**




**NAGRAJENCI IZ PREJŠNE ŠTEVILKE (PRAVILNI ODGOVORI: B,B,B):**

Dario Šmigoc, Cesta prol. brigad 58, 62000 Maribor; Grega Mlič, nski Mirje 9, 61000 Ljubljana; Uroš Preložnik, Cankarjeva 1, 63320 Velenje; Štefan Hozjan, Finzgarjeva 14, 64260 Bled; Matej Spevan, Zdraviliška c. 30, 63272 Rimske Toplice

Vsak prejme po eno igro Litil Divil za PC!

# 688 ATTACK SUB
SIMULATOR SERIES

## 1200 dni pod morjem



Ste komandant najmočnejšega vojnega stroja kar se jih je kdajkoli klatilo pod širnim morjem. Atomsko gnana bojna podmornica bo nagnala kosti v strah še tako nejevernemu Tomažu. Zahrbtni morilec in prekanjeni lovec, predrzen grabežljivec potuhnjen nekje v globinah oceana. Matematično natančne napake in naključno precizne odločitve vas vodijo zmagam naproti. Iz trenutka v trenutek raste vaša slava, ter v očeh podlih biričev zecali zavist. Še malo in švignil bo svetal plamen v samo jedro jeklene hrbtenice, ter zasul njeno mehko drobovje globoko v vrtinec vroče pare in s krvjo zapisal novo alinejo v večno knjigo "SLAVA JIM"

Poleg Ameriške jedrske podmornice 688 imate na voljo še napravo Ruske proizvodnje z imenom Alfa. Stopimo še v notranjost te naprave. Cirilica. Hvala ti Beograd, hvala ti JNA. Vsaj s cirilico nisem imel težav. Preverimo kurz poženemo stroje, tu pa gre vsa stvar k hudiču.

GOSUB HELL

Po treh dneh jalovih poskusov igranja strateških simulacij človek ugotovi čemu služi leva polovica možganske poloble. Čas je zlato, tišina pa mati modrosti. Male možgane za tačas postavite v formalin na hladno. Raje preberite knjigo Podmornica ali kako drugo poučno literaturo.

HELL

Določim kurz, poženem stroje, spustim mikrofone spust na 150 mpg. "Evo! Pa jih mam. Banda potepuška. Tisto fregato bom potopu, pol pa tistmu tankerju eno torpedo pod rebra poženem. Jim bomo že dal vetra. Ti pusliš. Kva pa to piska? Kva tle piše? Ne sonar? Kva je to? Kva pa j' ta pika na mapi? Ja po nekam hitr gra prot' nam. Dej ustav motorje." Zdaj smo pa tu. Torpedo v rit, rdeči alarm.

SLAVA NAM

END OF HELL

RETURN ☺

| MEGAMETER | |
|---|---|
| | Mega drive |
| | strateška simulacija |
| ©®TM | Sega |
| Skupna ocena | 76 |

Aleš Novak

---

# BOB

## Nikoli ne reči bobu bob!



Naš junak je strmoglavil na planet Goth nekje daleč izven dosega vesoljske ladje Enterprise in njene posadke z Zemlje. Znašel se je sam samcat na tujem planetu, kjer pa niso prav posebno gostoljubni z njim. Namesto da bi ubogega strmoglavljenčka povabili na klepet ob kavi ali se kako drugače izkazali, mu strežejo le po življenju.

Vaša naloga je zelo preprosta: ubogega robotka spravite s planeta Goth in to čimprej, preden ga grozni prebivalci ugonobijo in za vedno spremenijo v pepel. Igra se prične in tudi nadaljuje na zelo svojevrsten način, kar daje tej arkadni pustolovščini dodaten pozitiven pečat. Je namreč polna duhovitosti predvsem, ko dosežete zaključite stopnjo ali ko vas hudobneži olajšajo za eno življenje. Na začetku igre imate tri življenja, izgubite jih po takoj, ko porabite vse energijske baterije. Na začetku vam je na voljo tudi nekakšna pištola, ki se sprva sproži le enkrat, ko po pobirate različne predmete, pa tudi večkrat. Stopnje so pravilorna lahke, le nekatere vas lahko resno spravijo ob dobro voljo, vendar se zaradi tega le ni potrebno preveč razburjati. Naj vam v tolažbo povem, da sem ob nekaterih stopnjah (teh je okoli 50) izgubil živce tudi sam. Stopnje so omejene tudi s časom, kar je lahko resna ovira na poti k rešitvi našega junačka. Le-ta je zelo pogumen in se ne ustraši niti pošasti, ki so nekajkrat večje od njega samega.

Ob tej arkadi boste lahko preživeli nekaj prijetnih popoldnevov, razen v primeru, če vam podobne igre že presedajo. Priznati moram, da se tudi mnogoterih duhovitosti, ki jih robotek uprizarja medtem, ko zre smrti v obraz, kmalu naveličaš. Smo torej priča poskusu vnašanja duhovitosti v sicer standardno dolgočasne arkadne pustolovščine. Pri tem želim obilo uspeha vsem računalničarjem in konzolnim strokovnjakom. Za konec pa vam bom še malenkost olajšal začetno pot našega junaka s tremi kodami: 171058, 950745 in 472149 ☺

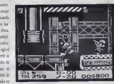
Aleš Novak

| MEGAMETER | |
|---|---|
| | Mega drive |
| | arkadna igra |
| ©®TM | Electronic Arts |
| Skupna ocena | 67 |

# Buster rešuje kulturo (2. del)

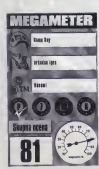



V pravljičnem svetu risanih filmov imajo junaki tudi svoje otročiče in ta na videz nedolžna igriva bitjeca so od staršev pobrala tiste najplemenitejše lastnosti, zaradi katerih si jih zelo rade izposodijo tudi video igre. Tako Buster sin, vsi ga poznate, Bugsa Bunnya, s svojo druščino zelo rad zahaja v kino. V mestu risanih junakov je ravnokar odprla vrata nova dvorana, katere lastnik je neugnani kriminalec Montana Max. Buster in Babs Bunny, Hamton Pig (oče Porky), Plock Duck, Shirley the Loon, Concorde Condor, Fifi, Sneezer in Furball so se odpravili na ogled predstave in groza, Max predvaja filme v katerih je glavni in absolutni junak sam. Je to mogoče? Ste že kdaj videli negativca zmagovati? Nedopustno, si reče Buster in skoči v film. Kako pa sicer? Tisti, ki ste gledali Zadnjo veliko avanturo, že veste, kako to gre. Prvi film je vestern, drugi samurajski, tretji vesoljski in vse do konca zadnjega grozljivke... pred Montano ne bo miru.



Buster se še vedno najbolje zanese na svoje urne tace, njegove velčine so brca, tek in odriv. Obcati je treba vojsko Montanovih lisičjih priskledníkov, ki sicer niso ne vem kako spretni, vendar znajo kljub temu napraviti dovolj gneče, da igra ni ravno preprosta. Lepo je, če se v arkadni igri poleg sovražnikov pojavi tudi kdo z dobrimi nameni. Gogo Dodo vas vselej, ko se srečata, povabi na "rulete", kjer lahko pridobite kako koristno uslugo svojih prijateljev. Babs ga obdari z novo energijsko enoto, Plucky in Hamton obnovita energijo, edino polraženem vragcu Dizzyu se je treba izogniti, ali pa nam pohrusta pet korenjčkov, ki smo jih nabrali po poti in nam prinašajo točke. Vsaki stopnji sledi nagradna igra, kjer si lahko priborimo dodatno življenje. Premagati morate pitbula Arnolda, pa Pluckya v kolarki. Furball pa vas bo preizkusil v nogometu. Zabave je torej na pretek ☺

Jaka Terpinc








A
Amiga

PC
PC & Co.

Andrej Troha

# VIDEZ VARA

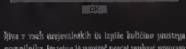
## Imagine 3.0 prinaša veliko... in nič

Bilo je kako leto nazaj, bil je čas LightWava, Real 3D, Caligarija 24, Aladina... Čas, ko so najmočnejše Amige komaj goltale ves nov softver. Večina pa nas je pričakovala, da bodo ti pingvini agrij hladna predjed, saj naj bi bil novi Imagine že na zmagovitem pohodu. Bodno smo spremljali Internet in Impulzova sporočila, brali smo o mehkih sencah, gravitaciji, fraktalnih lastnostih... Minevali so meseci, minilo je leto in preklete lačne Amige so končno dočakale glavno jed. Imagine 3.0

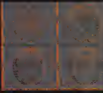
### Novosti, lepo po vrsti

V svetu demonov obstaja legenda o knjigi mrtvih, med uporabniki Imagina pa legenda o Priročniku (z veliko začetnico). Dotična knjiga je namreč tako zapletena in nerazumljiva, da o njej govorijo z največjim spoštovanjem. Tudi Priročnik za Imagine 3.0 nadaljuje tradicijo in še upamo lahko, da bo Steven Worley čim prej izdal svoj priročnik. Do tedaj pa vam bomo pomagali s tem opisom in skušali odgovarjati čemu novosti služijo.

Kot rečeno, lepo po vrsti. Začnimo kar pri urejevalniku projektov (Project editor), kjer ni praktično nič novega razen podpore verzije AGA in večji izbiri pri izrisu. Uporabna novost pa je opcija Memory, ki je dosegljiva v vseh urejevalnikih in izpiše količino prostega pomnilnika. Imagine je namreč precej muhast program in zgodi se, da nekaterih teles ali njihovih ploskev preprosto ne izriše. Za to je lahko več vzrokov in en glavnih je prav pomanjkanje pomnilnika, ki ga sedaj lahko nadzorujemo z Memory.




Precej več novega pa so naredili v urejevalnik podrobnosti (Detail editor). Uporabnik bo najprej občutil tri novosti v meniju Display, ki so sicer dostopne tudi v vseh ostalih urejevalnikih. Prva je New Mode, ki omogoča urejanje teles tudi v oknu Perspective, ki se tako prelevi v še eno urejevalniško okno, le da telo še vedno vidimo v perspektivi. To pa je moč nastavljati bodisi ročno z vlečenjem miši po oknu ali pa z opcijo Perspective vnesemo natančne vrednosti zornega kota in zooma. Tako si lahko veliko lažje ogledamo zanimiv del objekta in ga povečanega izrišemo. Če pa želimo da



Urejevalnik new mode

Quick Render izriše le del slike, uporabimo Set Zone in v oknu Perspective določimo del, ki bi ga želeli videti. Imagine po vestno pomni določeno "cono" in tudi v urejevalniku projektov izriše le označen del. Nasprotno je seveda Clear Zone.

Prenove je bil deležen tudi Quick Render, ki je sedaj med drugim zmožen določiti tudi razostrenje (Defocusing). Slika bo tako precej bolj naravna, saj bodo telesa, ki so daleč ali blizu (žarišča) neostra. Priporočamo nizke vrednosti razostrenja točk, saj se bo slika sicer izrisovala blišično dolgo. Podobno, toda precej bolj zapleteno funkcijo ima Camera Info v urejevalniku akcij (Action editor), toda o tem kasneje.

Med vsemi novimi funkcijami mi je bila najbolj všeč Apply. Ne naredi nič drugega, kot da na vsa izbrana telesa prenese lastnosti (Attributes) najprej izbranega. Preprosta, toda učinkovita funkcija bi utegne olajšati prenekatero zamudno prenašanje lastnosti na ostala telesa.

Zanimiva, a redko kje uporabna funkcija je Particles




### Tehnikalija

**Minimalna konfiguracija:**
Amiga 1200 s 4 MB pomnilnika in trdim diskom

**Priporočena konfiguracija:**
Amiga 4000/40, 10 MB pomnilnika, 200 MB trdega diska, 24-bitna grafična kartica

**Testna konfiguracija:**
Amiga 4000/40, 16 MB pomnilnika, 650 MB trdega diska, 24-bitna grafična kartica Picasso II

**Naslov distributerja:**
Amiga Oberland
In der Schneithohl 5
61476 Kronberg 2
Nemčija
Telefon: 0049 6173 65001
Faks: 0049 6173 63385

Ta zbriše ploskve telesa in na točke postavi eno izmed prej definiranih teles. Objekt ostane nedotaknjen kar pomeni, da v upodabljanju ne vidimo teh novih teles, vidna so šele po izrisu.

Lepotne operacije je bil deležen meni lastnosti (attributes) kjer je po novem mogoče izbrati več kot le štiri

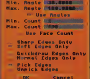



bitne slike ali teksture. To je silno priročno, saj so pri Impulsu dodali novemu Imaginu res zajetno število novih tekstur. Novost je tudi Quick Edges, ki izrisuje le izbrane robove. Uporabnik lahko izbere nekaj pomembnih robov na telesu, ki se izrisujejo, ostale pa skrije. Opcija je silno uporabna pri delu z zapletenimi in neprevidnimi telesi, saj je stari Quickdraw celoten objekt prikazal le kot kvader, z novim pa je moč občutiti pravo obliko telesa. Želene robove izberemo v načinu Pick Edges in v Make izberemo Quick Edges.

Za vse, ki ne zaupajo čistemu kar vidijo, je na voljo funkcija Check Obj, ki preveri celovitost telesa in upo-



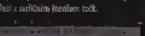

rabnikuponudi na morebitna neskladja. Žal pa smo vsi, ki dobro vidimo kot opazili tudi nekaj funkcij, ki so se ta zbrisale zgolj zaradi boljšega vtisa. Taki sta predvsem Fracture v načinu Pick Objects in Wave. Prvi naredi natančno to kar je učinek eksplozije zmogel že v drugem delu izdaje Imagine. Wave pa je učinek Ripple prenešen v urejevalnik detajlov. Ob tem pa je tako pravilično neroden, saj je za nastavitev učinka potrebno v lokalnem načinu (shift-a) spreminjati velikost osi! Skratka stvari, ki jih je premogel še stari Imagine. Na podoben način je nastala tudi opcija Conformations, ki zmore




natančno to kar je zmogel stari Wield.

Že videne (Morphus, Vertex...) so tudi deformacije, kjer je najti Stretch, Twist, Taper, Pinch, Bend in Shear. V rubriko izgubljeno pa spadata funkciji Lattice in Deform Tool. Prvi v središče ploskev na telesih napravi luknje, kar da objektu videz kovinske strukture, drugi pa na nek čuden in verjetno z položajem planetov povezan način vpliva na telo. V meniju Add izberite Deform Tool in darajte. Planeti pa upivajo tudi na Applique, kako nam še ni uspelo ugotoviti, osnovna ideja pa je deformirati telo glede na intenziteto sivin bitne slike. Nekaj podobnega kot Altitude, le da objekt dejansko deformira.

Glavna novost tega dela Imagina so stanja (States), ki naj bi zamenjala dobro staro morfanje. Ideja stanj je, da eno samo telo nosi podatke o več oblikah in lastnostih. V praksi to izgleda takole: denimo, da želimo izdelati metamorfozo med sploščeno modro kroglo, navadno rumeno in stisnjeno rdečo kroglo. Najprej izdelamo tri krogle: sploščeno, navadno in stisnjeno. Izberemo sploščeno in v meniju States izberemo Create in določimo ime stanja, denimo "1. stanje". Pokličemo tudi vse gumbe, saj želimo, da se bo spreminjala barva (Properties) in oblika (Shape). Nato se ponovno zapeljemo do menija States in tokrat izberemo Import ter uvozimo podatke o stanju navadne krogle. Izberemo enake opcije kot prej in ponovno uvozimo podatke o stanju, tokrat stisnjene krogle. Sploščena krogla ima sedaj zapisane podatke o stanju navadne in stisnjene krogle. Učinek si lahko ogledate z State Anim., v urejevalniku akcij pa telesu lahko izberete želeno stanje ali morfate med stanji. Žal pa še vedno ni moč izdelovati prehodov med telesi z različnim številom točk.



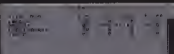
Z opcijo Tween si je moč ogledovati vmesne stopnje med stanji. Clone telesa je eno stanje z istimi podatki, z Update pa je moč spreminjati nastavitve. S Freeze in Release pa je moč zamrzniti morfanje po oseh.

Novost, ki silno spominja na Cycle editor, je delo s kostmi(!). Vsaki skupini teles je moč določiti os, ki delujejo kot sklepi (Hook), nato pa z Bones Subgrps določiti prioriteto gibanja. Najboljši zgled je že narejen objekt dlani, ki premika prste.

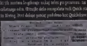
V tem meniju se je znašla tudi opcija Strip Obj, ki objekt očisti vseh nezelenih lastnosti.

Pri urejevalniku odra (Stage editorju) gre pohvaliti predvsem sloje (Layers). Vsak objekt, ali skupino objektov v Stage editorju je moč postaviti v svoj sloj. Te je moč skriti in se tako izogniti vsakokratnemu izrisovanju objekta, ki ga tisti trenutek ne potrebujemo. To bo olajšalo delo predvsem animatorjem.



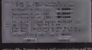


ki jih animacija gibanje nekaj teles po prostoru, ne pa celotnega odra. Hitrejše delo omogočata tudi Quick stage in Blutog. Prvi deluje precej podobno kot Quickdraw, le



da Quick stage ohrani oblike poti. Za opcijo Blutog, ki odstrani mrežo (Grid), bi pomislili, da je neuporabna. Toda izkaže se, da utegne stalno izrisovanje mreže, prav nemamo upočasniti delo.

Sicer dobrodošli novosti sta tudi Camera lines in Light lines, ki označita smer in velikost snopa svetlobe

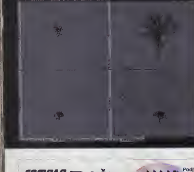


zaslona oziroma kota kamere. V lokalnem načinu (Shift) je zato mogoče spreminjati dolžino snopa in objekte kamere, ne da bi se trudili z vpisovanjem abstraktnih števil v urejevalnike akcij.

Omeniti gre tudi opcijo Clone, ki je končno našla mesto v tem urejevalniku, saj smo jo veliko pogrešali pri nalaganju več istih teles na oder.

Pri urejevalnikih oblik (Forms), projektov (Project) in ciklov (Cycle) ni praktično nič novega, zato si poglejmo urejevalnik akcij.

Daleč največja novost je opcija vrstice kamere (Camera Actor bar), ki nudi nadzor nad lečo kamere in

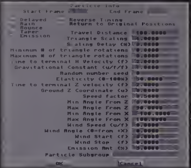


ostrino slike. V istem oknu je tudi mogoč nadzor nad 3D stereom za tovrstna očala, stvar je za naše razmere precej nestandardna, zato jo bomo obšli in kliknili na prvi gumb v oknu (Y Size in Focus Distance). To pomeni, da je velikost osi Y kamere enaka goriščni razdalji. Telesa, ki so od kamere oddaljena Y enot, bodo zato v gorišču in na sliki najbolj ostra.

Velikost zaslonke (Aperture size) nastavljamo v okencu Aperture Size. Velikost zaslonke precej vpliva na ostrino slike. Pri za malo razmerja med goriščem in aperturo pa bi bil precej več prostora, kot ga je tu na voljo.

Vrednost Distance multiplier potrebujete le, če želite uporabiti obe funkciji tega menija, torej fokusiranje in 3D stereo.

Ob robu opisa urejevalnika akcij naj omenim še kopico novih efektov. Prvi je Baloon, ki telo napihne, kot bi bilo pupirnati – balon. Haze poveča realističnost slike z dodajanjem meglice. Lens Flare pa simulira pojav nastajanja svetlobnih učinkov ob usmerjanju proti izviru svetlobe, oba pa uporabljamo pri okolju (Globals). Particle naj bi bil nadomestek za animacijo delcev (particle animation), ki ga Imagine 3.0 kljub pričakovanjem nima. Na voljo imamo veter, rušenje in podobno

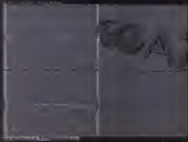


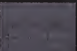

Učinek Spike iz telesa potegne točke, ki izgledajo kot bodice. Tu sta še Sway in Tumble, ki sta namenjena rotaciji.

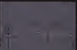
Povsem nov urejevalnik pa je Spline editor ali urejevalnik (Bezierovih) krivulj. Daleč najbolj uporabna funkcija tega urejevalnika je Load Font. Novi Imagine namreč zmore Adobove fonte v PostScriptu prevesti v krivulje, kar PS fonti tako ali tako so. Žal pa teh krivulj ni moč uporabiti kot poti, v telesa pa jih prevede Add Points, ki jim robove lahko obrusi ali omehča (bevel). Precej neuporabni sta funkciji Make line in Make Contionous, prva vse krivulje spremeni v ravne črte, druga pa vse črte v krivulje, je pa res, da z njimi dobimo zanimive učinke.

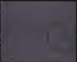
## Za konec pa si poglejmo še drobec slabosti

Največja in najbolj nerazumljiva in hkrati skoraj edina večja pomanjkljivost novega Imagina je popolna nezdružljivost s starimi teksturami in projekti. Ja, prav ste prebrali. Če ste na svoji projekta ga ne bo na nov Imagine precej težko, ali bolje nemogoče prenesti. Imagine 3.0 je pustil precej bled vtis, predvsem zaradi prevelikih pričakovanj, ki so nastala ob odkrivanju skrivnosti Real 3D 2.0 in LightWava. Vseeno pa je, po avtorjevem mnenju, še vedno najboljši tovrstni program na Amigah. In morda tudi na PC-jih.









Aleš Petrič

# Encarta 1994

## Pa sem mislil, da sem videl že vse

Ljudje so že od nekdaj želeli biti preveč pametni. Vse se je začelo z Gutenbergom leta 1450, ko se je šele spomnil nekaj natisniti. Nato so prišli milijoni knjig, ki znanje so ohranile za naslednje rodove ter popolno razvoj usmerjenega izobraževanja, kulture, filozofije ter humanizem in nenazadnje enciklopedij. Veliko od 15. st. naprej se je vsakih pet mesecev našla prepotentna gruča modrih znanstvenikov, ki niso imeli kam s preostalim svojega časa. Pa so si rekli, fantje napišimo Enciklopedijo, ki bo zajemala vse znanje tega sveta. Seveda so vedno zgrešili zadnji vlak in med vsemi 5 leti, ko so enciklopedijo izdali, se je svetovno znanje menda še vedno poživelo. In spet na novo, prišla je naslednja gruča prepotentnih znalcev z novo idejo. Enciklopedija je rasla kot kvas in se širila in širila in širila. Z začetnih treh ena knjiga na 900 straneh, smo danes pri okoli 90 ali pa celo nekje pri 30 knjigah! Če bi torej danes želeli kupiti vse znanje sveta, bi najprej morali v tujino (po zahtevi na Slovenščino) in tam z večjo avto (karavan) ali pa kar s kombi zložiti goro knjig, za katero smo ravno odšteli 2000 nem. ših mark. Uf, kako smo pametni, bi porekli, se odpeljali domov, odpovedali službo in se še kruta svojih dni preganjali po straneh knjižnih polic.

### Zakaj torej gre?

Prvi malce sarkastičen, a dovolj resničen odstavek nazorno prikazuje vse prednosti mračnih sodobnosti. Če torej še vedno želimo biti pametni si kupimo našega navadni PC, CD-Rom in stopimo v spodobno Ljubljansko knjigarno. Tam pobrskamo po policah, najdemo nekaj od večjih CD Enciklopedij, plačamo tistih 100, 200 Dem in hop, že smo na poti k modrosti. Na svetovnem in seveda tudi slovenskem trgu so se bip




najbolj znane in razširjena Comptonsova Enciklopedija, Groliersova Enciklopedija ter Microsoftova Encarta. Vse so si v marsičem zelo podobne, zmenili z 30 knjigami, katere skrivajo na enem samcatem disku in končali z grozo prepotentnežev, ki so jih naredili.

Edina izrazita distinkcija MS Encarte 1994 je v dejstvu, da so fantje pri majkrosoftu tako prepotentni, da jih bo zdaj zdaj zaneslo. V pojasnilo posvetimo torej še odstavek Encartinim tehničnim specifikacijam. Kapaciteta CD-Roma je 641 megabajtov, kar že meji na skrajne sposobnosti CD medija. Encarta je narejena po predlogi Funk & Wagnalls New Encyclopedia, ki v knjižni izdaji šteje 29 knjig. Vanjo je inkorporiran tudi Atlas s 252 zemljevidi, okoli 8000 visokokvalitetnih slik in fotografij ter neverjetnih 8 ur zvočnega zapisa. Vsa gre za magijo ali kaj tudi poeta reče, pa vendar vsi vemo, da na glasbeni CD stisnemo le 74 minut zvoka, seveda brez slik, videa in ostale podatkov. Za kaj torej gre? Microsoft je uporabil posebno tehniko (tehnologija stiskanja podatkov, zvok pa so komprimirali po metodi ADPCM (Analog or Digital Pulse Code Modulation). Na CD-Romu boste našli tudi obsežen angleško-angleški slovar ter tezaver. Prav tako, tudi pa

nisem vedel, da tezaver pregleda aktualne pravilnost besede in v primeru, ko ni prave, ne najde ponudi nekaj možnih podobnih opcij. Tehnična opremljenost Encarte je zares fantastična, saj je mnogo fotografije mogoče povečati, pri tem pa skoraj ne izgubljajo kvalitete, zvočni posnetki pa se raztezajo od znamenitih zvokov izumrle živali, preko citatov svetovnih poetov in pisateljev, politikov in ostale bi rekuacije pa vse do glasbenih izsekov simfonij, koncertov Mozarta, Bacha in seveda ne rodne klike. Obstajajo tudi video posnetki, kjer JFK z legendarnim stavkom Ich bin ein Berliner navdihne množico v delirij. Shaq O'Neil pa na košarkarskem igrišču izvede Double spin Slam dunk. Dovolj podatkov torej, da v njeni fascinaciji vse učitelje svoje čakje pa že domačega pa povrhu. Cena seveda ni bila kakih 2800 Dem tezaver v Sloveniji 15 000 Sit, to pa je ena se kateri lahko z knjigarni kupite dva solidna atlasa, ali prvi dve knjigi kakšne spodobne enciklopedije.

### Prvi koraki

Instalacija Encarte vam ponudi hitrejšo in počasnejšo verzijo, ki na disku pobere borih 2.5 Mb ali pa hitrejšo verzijo z 8.5 Mb. Za popoln užitek boste potrebovali še zvočno kartico in seveda grafično okolje Windows, kar pa je tako že samoumevno. Ob zagonu glavnega zaslona vam Encarte ponudi 6 opcij. Izberete lahko izberete med lastnoročnim brskanjem (Enter Encarta) ali pa med enim izmed Wizardov, ki iščejo bodisi po abecednem kazalu (contents), kategorijah (category browser), multimedijskih slikah (gallery wizard) ali splošnem iskalnem čarovniku (Find Wizard). Na dotične mage boste naleteli tudi v mnogih drugih menijih, zato je modro, da se že zdaj naučite vseh osnovnih operacij. Wizardi vam namreč pomagajo 5 do 6 korakov, v katerih določite, kaj pravzaprav iščete. Določite lahko časovni razpon pojma, skupino kamor spada (znanost, literatura, kultura, ljudje), ključno besedo (npr. Furniture) itd. še kup zadevščin faktorjev. Nato Encarta malce pomelje in izpljune 366 naslovov, ki vsej z besedo omenjajo pohištvo. Recimo, da vas to moči zanima. Kliknemo torej na besedo pohištvo in prikaže se Encartino okno z člankom, kategorijo in galerijo. Okno kategorije prikazuje izbrano področje, tokrat umetnost, z preprostim klikanjem na puščici z levo in desno pa lahko z baročnega pohištva v sekundi preskočite na pohištvo v Braziliji ali Bosandiji. Pod omenjenim oknom leži okno galerije, v katerem je prikazana bodisi slika tipičnega Brazilskega kosa pohištva, pri drugih temah pa boste tu našli tudi zvočne zapise (npr. izgovarjava Swahilija ali jezika Zulu, vedno sem si želel vedeti, kako se v Swahiliju reče dober dan!). Poleg zvočnih odlomkov in slik boste tukaj našli tudi video posnetke, animacije in konstruirane načrte zgodovinskih bitk, boste im celo diagrame, ki vam lahko naprimer povedo pocast in temeljno hierarhijo prebivalstva na Bahamih, v New Yorku ali Bismarcku pa lahko tudi o količinah padavin, vlagi, temperaturah. Če ne poznamo jaz vseh Zevsov žena in njihovih otrok. S klikom na ime trenutnega objekta v galeriji, okno povečate. Če gre za sliko se lahko slednja poveča, mape in karte vam poleg povečanja ponudijo še nekaj enostavnih grafikonov (črta, stolpci, poligoni), video posnetki so v ekskluzivnem domačega videorekorderja ponudijo v predvajanje in še bi lahko naštevali. Pod oknom sta tudi ikoni papirja ter tiskalnika, ki omogočata, da objekt (npr. fotografijo) bodisi prekopiramo na Clipboard in nato v Paintbrushu obdelamo in po želji shranimo, ali pa jo natisnemo na domačem laserskem tiskalniku. Enaki ikoni najdemo tudi pod oknom s člankom, le da sta tokrat namenjeni kopiranju ali tiskanju samega članka. Zopet ga lahko izvozimo na Clipboard in od tam npr. v Word za nadaljnjo obdelavo, na voljo pa vam je tudi možnost, da določite, kateri del članka boste prenesli. Kdor pozna Word, bo z miško le potegnil željeni izsek teksta in voila. Naslednja ikona Outline pa torej je še posebno koristna pri dolgih člankih, saj vam v majhnem okencu ponudi kratek pregled oz. sinopsis teme, ki jo imate pred seboj skupaj z vsemi naslovi in podnaslovi ter ikonami, ki predstavljajo fotografije, zvočne izseke, animacije, mape, karte, tabele ali video posnetke. Vse seveda le en miški klik oddaljeno. Za temeljito delo je izvrstna tudi ikona See Also, ki vam v sekundi prikaže okno z vsemi sorodnimi temami, vredni ogleda. Zdaj lahko iz glavnega menija (Menu) izberete opcije Bookmark, si pravkar brani članek označite ter preskočite v katerokoli novo možnost, katere vam ponuja See Also. Koristna je tudi opcija Un/Zoom text, s katero članek povečate preko celega zaslona, s čimer povečate količino teksta na zaslonu in si olajšate branje. V mnogih člankih boste srečevali tudi rdeče zapisane in podčrtane besede. Ko miško usmerite puščico na takšno besedo, se puščica spremeni v roko z iztegnjenim kazalcem, kar

opozarja na zanimivost oz. pomeni, da je zadeva (vse to ustrezno besedo) dovzetna za klik. Klik na globus v članku o Sloveniji vam tako prikaže geografski položaj predstavljene nam Slovenije, klik na zločeste zapisani Triglav pa vam prikaže manjše okno z zares kvalitetno sliko naše največje gore, ki jo lahko še povečamo, pod sliko pa najdemo tudi njen opis. Le-ta lahko s klasičnim Windows razteguvanjem okna tudi maksimirate.

### Struktura programa

V glavnem meniju najdemo nekaj opcij, ki ne morete kot so opravila odkril in osebni ozadja dodelanega ter projektu ali pa tiskalnikov tiskalnika in tehnologija Encarte. Zares zanimivi pa so še omenjeni slovar in tezaver ter Book Mark opcija, ki služi za računalniški ekvivalent kotička klasične knjižnice. Tako si lahko vnesemo vračanek k temam, ki jih še niste do konca prebrali ali pa vas morda posebej zanimajo. Z opcijo create note si lahko zapišete pomembne probleme, ki se ne pojavijo v vaši glavi ob branju ali zavzetem študiju bolhe pri Little Rocku. Zapiske lahko tudi pripnete k branemu članku, tako da boste naslednjič vedeli, kje točno ste ostali, ali pa katere čiste se boste naučili na pomoč. Dodatna zanimivost je tako že integrirani urejevalnik besedila, ki ga lahko prikličete z enostavnim klikom na gumb. Kar Write ni ravno dragulj svoje vrste, pa nam fantje pri Microsoftu priporočijo precej roke, saj lahko v ukazni vrstici, ki pokliče eksterni urejevalnik Encarte izberemo tudi WinWord 2.0, WordPerfect ali kaj podobnega. Zares koristno če s pomočjo Encarte pišete publikacije, saj tako je precej nadaj uporabljamo določen obdelavo. Opcije kot vedno služijo se vsi kup nastavitev, vendar zanimivejša pa je nekakšne vrste igra po imenu Mind Maze. Mind Maze je nekakšen Encartin kviz, v katerem lahko sodelujete sami ali s prijatelji, določite si lahko eno od štirih stopenj težavnosti ter eno od mnogih interesnih območij. Izbirate lahko med vprašanji s področja fizičnih znanosti in tehnologije, življenjskih znanosti, geografije, zgodovine, sociologije, religije in filozofije, umetnosti jezikov in literature, izvajalske umetnosti, športa igre, hobijev ali domačih ljubljencev. Lahko vprašanj pa lahko prepustite tudi računalniku, ki sam po izbiri opcije vsiljevanje naključna vprašanja. Ko torej izberete področje, ste postavljeni pred grajski labirint, v katerega sobah vas čakajo zagovorniki, vprašanja in naključne teme, ki zadevajo po gradu samevanje objekte. Za napredovanje iz sobe v sobo morate pravilno odgovoriti na vprašanje, pomagate pa si lahko tudi z referencami, kar pa vam še zmanjša vnovrnec odštevajoče nalože. Ko se prebijete do finalne sobe v gradu, dobite pa tudi v napetno opravljenem naključnem izpitu (ena), katerega si lahko po želji tudi natisnete. Med boju po sobah lahko vsak trenutek kliknete na katerikoli zanimiv objekt npr. sliko in si ogledate pogovore z zgodovinskih slikarjih. Microsoft je tokrat zares šel v podrobnosti, saj so s klikom v steno ujdeti glasbo Rose Tree in pato dos, ločica da ste deloli v glavo ukoni ter.

Velikokrat uporabljena bo tudi opcija Contents, s katero lahko po abecednem ključu iščete teme, vendar tokrat le naslove člankov in so pomembnih besed ali ročkih in okolnostih gorah kot je naprimer Triglav. Če pa ju želite Triglav izberite opcijo Find in tam označite zadevalne faktorje, v katerih mora želite iskati. V nasprotnem primeru vam bo program na vprašanje v koliko tekstih se pojavlja Beseda States (USA) javil števila 9600, zdaj pa imate izbor lahko oštevilčen izborom zgolj slik, videa ali kake druge multimedijske predstavitve ali širi z izključevanjem nezaželjenih tem. Ko si tako najdete 50 do 100 tem, ki vas zanimajo, vam preostane le še klik in celodnevno branje je pripravljeno.

### Zanimivosti

Da pa Encarta ne bi ostala zgolj pri suhoparnih tekstih, ponuja tri dodatne opcije. Prva med njimi služi za ime Timeline in je nekakšen prikaz svetovnega razvoja od 15.000 000 milijonov let pred našim štetjem pa vse do danes. V kronološkem je v strogem kronološkem zaporedju na voljo nešteto podatkov o starih in novih ljudstvih, civilizacijah, imperijih, znamenitih odkritjih človeškega razvoja, velikih umetnikih, bitkah in stvareh v katerih se človeku še mnoga ne. S pomočnim klikom na sliko ali puščico se prikaže besedilo, ki izbrani pojav kanonsko opredeli (776 pnš. prve olimpijske igre) in izpiše njemu lastni članek. Atlas pa ponudi opcijo Go to topic, s katero se lahko v izbranem področju poučite. Ob puščicah, ki prikazujejo življenjsko dobo držav, dinastij, imperijev in ostala politične krame boste našli tudi majhno ikono atlasa. S klikom na slednjo vam Encarta prikaže natančno lokacijo izbrane države ali imperija na zemljevidu sveta.

Io še tam že pri atlasu. Enna atlas nam vrtže slike globusa, katerega lahko s klikanjem miške poljubno premikamo (lahko tudi levo-desno) ko pa naletimo na deželo, ki nas zanima, vse okupaj le povečamo in si izberemo dodatne opcije. Slišimo lahko izgovorjava besede Ljubljana ali Sava, poslušamo tribe narodne pesmi, potlčimo kakšna mesto ali pa zopet skočimo k članku o tolmani deželi, kontu oceano itd.

Ikona Galerije skrbi, da nam ob popiri tekstu in ostalih informacij ne postane dolgčas. V njej je namreč na enem mestu zbrano vse kar vam nudi čili po multimediji. Z iskalnimi črtovnimi lahko zopet nažtie interesno območje in si ogledate vseh 7800 slik, ki jih Encarta premore ali pa se napčite le z animacije. Slečeje se vse dobre, saj vam s ilustracijo in pogoste stili z govorno spremljavo razložijo pomen npr. dopplerjevega efekta, splošne ali specialne teorije relativnosti, kako ptiček spiete meslo delovanje neta, osnovne osnovne letala in celo debelji ... Animacije so tretiko modeljene na sekvence, ki jih lahko sprone vojno izberete, če kakšnega dela morda niste razumeli. Tr morite z majhno ikone na levi strani dnonka, ki prikazuje pa teh animacije. Tako si lahko ob nalagovaju teta veškot zapored ogledate meno tisti del, ki pojasnjuje vse trikke in ...

Ikone Go Back ter A in Z so kot običajno namenjene prelistovanje enciklopedije, če pa vas zanima samo tema, ki ste si jo ogledovali



zadnjih 10 člankov samo izpoiskite opcijo Back list. Tako se lahko z enim klikom vrnete na željeno temo iz vašega pretoklega raziskovanja. Če pa se kljub vsemu zalutanem le izgubite, je bout pamke. Na voljo vam je odprta pomoč, zadaje zanočble za izpuščene, porčane in izslaljene. Pomoč je s sporočanu v klasičnem okenskem slogu (seveda saj je na delu sam Microsoft) z indeksi pa lahko najdete samo prob lem, ki vas najbolj tare. Za nameček poleg Encarte dobite tudi dva kratka priročnika, ki skupaj na 70 straneh pojasnjuta mobjem kar največ Encartine metodije. Ni potrebno posebej poudarjati, da jima to ne uspe ... pa lističa, ki napolni prazno ... čisto opremljeno.

Encarta namreč ni program, katerega bi ravno hi odlati u treh urah. Nabita je namreč s takšno pestro korisrtnih, manj korisnih in popol noma nekorisnih informacij, da se človek upraša kako dolgo bo še živel. V talaji leta 1994 so dodali tudi športnike, kot sta Charles Barkley in Shaquil O'Neil ter stara dobra ... Monika Seleš. Ne manjkajo niti Bill ... Clinton, Jaser Arafat, vse bivše sovjetske republike in njihovi slavni ali neslavni voditelji, slike ... in številnih pesmi in celo odličen video o NBA košarki. Posebej se ne ... Bosne in Hercegovine, zvočnih insekov iz 60 ... jezikov ter detajlnih map 25 ... velemest. Ljubitelji umetnosti bodo zadovoljni s celotno zgodovino jazza, od ranih začetkov v New Orleansu preko Swinga Bebopa pa vse do Fusiona. Ne se bo glasbeni ... te preko 100 držav sveta, interaktivno anatomija človeškega telesa ter ... multimedijske opcije. Slide Show ... le izbereno kar (slike, mape, video, zvok) vse ... da lahko po vrstnem redu ali naključno ... po zvočnih ... grafičnih ...

## Ali je bilo vredno?

Uporabniški vmesnik je omejen v klasični MS maniri in zato precej spominja na prejšnje Microsoftove podvige, kot so npr. MS Dinosaurs ali MS Cinemania. A da ne bo pomote; vmesnik je profesionalen, pregleden in tudi zares uporaben. Kar iščete in tudi najdete, po dejstvu 10 000 člankov z željeno besedo. Namesto tega članka ni, da bi bralca posebej vpeljal v uporabo Encarte. Za to bo namreč poskrbela Enciklopedija sama, saj je uporaba čisto preprosta, v pomoč pa vam bosta tudi priročnika z listično ter računalniško pomoč. Ne samo članka je ... da vse ... ali pa ... transparentno ... Encarta je vse odličnosti ... o kvaliteti izdelka. Po mojem mnenju ... in ... gre namreč za najboljši multimediv CD, kar sem si jih kdaj ogledal, in verjemite mi ... ni jih bilo malo. Primerjava s knjižno verzijo sploh ni na mestu, saj so razlike vnebovpijoče: 1. knjige navadno ne govorijo in zagotovo ne predvajajo 8 ... 2. ne premorejo tudi ... on-line slovarja (... besed!) in vrtjenolahno za kopiranje po boste morali kar s fotokopiranjem. 3. koliko časa bi potrebovali, da bi odkrili vse teme, ki se v ... knjigi dotikajo besede računalnik? Encarta to zmore v 5 sekundah.

Aleš Petrič

# Kateri najboljši v deželi je tej?

## Test igralnih konfiguracij PC-jev (2. del)

### Jernvšnk 386DX/40 in 466DX2

Jerovšek je računalniško podjetje v Sloveniji naj manj tako znano kot v Ameriki IBM ali v Indiji Mahatma Computers. v Sloveniji pa tako ali tako nimaš splošne izobrazbe če do potankosti ne poznaš proporcionalnega sistema volitev v slovenski državni zbor in Jerovška. Resnici na ljubo je v prodaji računalniških



sistemov najpomembnejša reklama in Jerovšek si prav tu zasluži posebno omembo. V nasprotju z mnogimi drugimi realsocialističnimi reklamami, s katerimi v slovenskih računalniških revijah oglašuje tisoč in eno elektroorientirano podjetje, je v marčevskem monitorju Jerovška popadel umetniški nadih. S platnice v pričakovanje zroči priletni starec s štrlečimi ušesi obljublja, da pri Jerovšku znajo prisluhniti. Resda ne tako eksplozivno in intelektualno globokoumno kot Megazinov oglas z delovnim imenom Miško Mišica v junijski številki Monitorja, pa vendarle izvirno. Očiten dokaz torej, da je oglaševanje ključ k uspehu. Toda vrnimo se k 386-ki. Na nerodovniški matični plošči tudi tokrat teče AMD-jev procesor 386 DX pri 40 Mhz taktu delovanja, v prvo pomnilniško banko pa je vstavljenih 4 Mb Toshibinega spomina. Diskovni krmilnik (po domače I/O kartica) kontrolira Quantumov 270 megabajtni disk s tovarniško deklariranim dostopnim časom 12 milisekund. Podatek, ki ga sicer navajajo vsi proizvajalci, še raje pa prodajalci, pove pa ne kaj dosti. Tipkovnica je sdaj že notorično znana Cherry 683 z vgrajeno podporo za code page 852. Poleg sodi tudi miška z Jerovškovim zaščitnim znakom v letrasetu in skoraj obvezno podlogo prav tako z napisom Jerovšek, katere pa prenekateri prodajalci iz same zlobe ne vključujejo v prodajne pakete. Znano je, da vodilni delavci takšnih podjetij podloge zadr uporabljajo kot substitut za ploščice v kopalnici, jedilne krožnike, darilo na porokah, predpražnike in še kopico drugih skrajno koristnih reči. Grafični pospeševalnik (zgolj drugo ime za grafični procesor, ki ga premore vsaka grafična kartica) je prav tako vsem znani Cirrus Logic 5422 z 1 Mb spomina, ki je pred leti s tržišča izrinil 512 kilobajtne Tridentove modele. S sliko se tudi tokrat ukvarja klasični 14 palčni barvni monitor z maksimalno ločljivostjo 1024x768, frekvenco osveževanja slike 38 Mhz ter oznako LR (low radiation). Teacov mali 3.5 palčni disketnik (1.44 Mb) sameva brez večjega brata, kar je pri cenejših 386 konfiguracijah postal že običaj. Za zvočno kartico Sound Blaster Pro VE (value edition) skupaj s parom pasivnih zvočnikov boste morali doplačati 13 990 tolarjev brez 5% prometnega davka. Vse našteto in še nekaj neimenovanih ali namerno spregledanih in zapostavljenih šraufov, žičk in majnih črnih z veliko nožicami je zapakirano v standardnem Baby ležečem ohišju z 200 watnim napajalnikom. Za konec naj omenim še posebnost Jerovškovih sistemov, namreč dejstvo, da je v ceno njihovih sistemov vključeno tudi 1 letno vzdrževanje pri uporabniku ter prav tako 1 leto garancije. V vsako konfiguracijo spada tudi programska paketa Windows 3.1 XE ter Dos 6.2. Vse to in še več (saj veste, starec s štrlečimi ušesi) lahko dobite le za 139.300 brez 5% prometnega davka.

Osnovna plošča podpira VLB lokalno vodilo, ima 256 kb predpomnilnika (Cache), njen glavni del pa je AMD-jev procesor 486DX2 z notranje podvojenim 66 Mhz taktom delovanja. Spominski banki sta napolojeni z osmimi 1Mb Simm čipi, maksimalna razširitev pa je možna do 32 megabajtov. Krmilnik in I/O kartica



standardno podpira VLB lokalno vodilo, nanj pa je priključen trdi disk Caviar ameriškega proizvajalca Western Digital s 420 megabajti deklarirane kapacitete (poskusite kdaj pognati dosov ukaz dir/s) ter dostopnim časom 12 milisekund. Tipično za dražje konfiguracije je tudi Jerovškova premore oba disketnika, tako mali 3.5 palčni kakor tudi veliki 5.25 palčni, pa sta proizvod podjetja Teac. Klasična je tudi tipkovnica Cherry 681 s podporo za code page 852, izrazito neklasičen pa je monitor. Ta je namreč 17 palčni Philips 4CM 6088. Njegova največja ločljivost je 1280x1024, frekvenca osveževanja slike 64 kHz, velikost pike (dot pitch) pa je 0.26 milimetra, torej manjša kot pri 14 palčnih modelih, kar prispeva k večji ostrini in jasnosti slike. Za kvaliteto bistvena je tudi trinitronska cev, ki jo proizvaja Sony. Philips pa jih v svoje modele le vgrajuje. Monitor seveda spada v višji kakovostni razred s kvaliteto in velikostjo slike, ki je poleg igranja primerna tudi za namizno založništvo in delo s CAD programi. Jasno je, da zato tudi cena spada v višji razred, a brez skrbi, če takšnega monitorja ne potrebujete ali si ga preprosto ne morete privoščiti, se lahko odločite za manjši 15 palčni klasičen monitor. Grafični pospeševalnik Diamond Stealth Pro gre v korak s kvaliteto monitorja, saj poleg vedno prisotnega in že običajnega VLB lokalnega vodila, premore tudi 2 Mb video pomnilnika (VRAM), ki bistveno vpliva na hitrost kartice in barve, ki jih lahko prikaže pri visokih ločljivostih. Multimedijske komponente, torej zvočnike, CD-Rom in zvočno kartico, lahko glede na vaše zahteve in denarne zmožnosti dokupite ali pa tudi ne. Gre za Sound Blaster 16 ASP (advanced signal processing) Multi CD, za katerega doplačilo znaša 27.852 Sit, ter za CD-Rom Mitsumi z dvojno hitrostjo FX001D multisession, za katerega bo treba odšteti 22 990. Par zvočnikov pa stane še dodatnih 3 440 Sit. V ceno sta vključeni tudi Logitech miška s podlogo ter Mini Tower (mali stolp) ohišje z 200 watnim napajalnikom, nazadnje pa seveda enoletno vzdrževanje na domu uporabnika ter enoletna garancija. Kot pri cenejši konfiguraciji dobite na disku tudi tokrat Windows 3.1 ES ter Dos 6.2, poleg pa še okenski softver za Sound Blaster ter grafično kartico Diamond Stealth. Cena sistema z manjšim 15 palčnim monitorjem znaša 275 000 Sit, s 17 palčnim Philipsom pa 344 000 Sit (ceni ne vključujeta 5% prometnega davka).

### Antrnnic 468DX2/66

Tudi podjetja Antronic velim bralcem ni potrebno

podrobneje predstavljati Na slovenskem trgu računalniške opreme je prisotno že skoraj tako dolgo kot malarija v Afriki (Boštjan please change it I couldn't) dobro znano pa je tudi slovenskim ekonomistom saj ima svoje prostore ravno sredi glavnega štaba legendarne ekonomske fakultete v Ljubljani Njihova edina konfiguracija katero smo dobili v test je visokoproračunska kajti cenejše sploh ne prodajajo več, kar dobro kaže na smernice razvoja v PC tehnolog



iji Procesorji 386 bodo torej izumrli dosti prej kot dinozavri. Osnovna plošča autronicovega računalnika premore standardnih 256 kb cache-a 8 Mb spomina ter procesor 486 DX2 s podvojenim 66 Mhz taktom delovanja Posebne omembe vreden je tudi disk, pa ne zato ker ima istega tudi avtor tega članka (o ne, kje pa) temveč zato ker je preprosto dober Gre za Connerjev 540 megabajtni model za katerega pri Autronicsu pravijo da zmore le 12 ms iz zanesljivih virov (beri tovarniških specifikacij) pa vemo da je dostopni čas bližje 10 milisekundam Disk je v autronicovi konfiguraciji tudi komponenta z najdaljšo garancijo, saj lahko le-to uveljavljate 2 leti Razširjeni pretok podatkov z diska v procesor podpira običajni VLB kontroler z dvema serijskima paralelnim in game vtičem Grafična kartica Viper VLB je razširjena na 2 Mb Video spomina (VRAM) ki okensko grafiko vidno pohitri. Monitor je zopet Philipsov 14C tokrat 14 palčni sicer pa zaoj veljajo enake karakteristike kot za ostale 14 zrolske škatle (LR 1024x768) Enako velja tudi za mali in veliki Teacov disketnik, modela kakršne srečamo v vsakem tretjem slovenskem računalniku Za glasbeno podporo skrbi glasena kartica Sound Blaster 16 ASP Multi CD poleg katerega dobite tudi SB mikrofon Slednji je uporaben npr pri programu Voice Assist saj veste ko rečete gor gre kurzor na zaslonu gor ko rečete sedi seda na aport pa prinese žogiro K multimediji spada tudi Panasonicov CD 562 z dvojno hitrostjo in servo motorjem s klasičnimi vratci (tray) V ceno so poleg enoletne garancije (za disk 2 leti) vključeni tudi ohišje po imenu mali stolp ter vzhodnoevropski (EE) Windows 3 1 in Dos 6 2 Zadovoljni

## Escom Quattro 486DX2/66 Lb Tower.

Morda bi moral za prvi stavek v Wordu narediti kakšen Makro? Zadeva se namreč sumljivo ponavlja. Skratka Gre za še en 486DX2/66 AMD procesor (na Intel boste v Sloveniji težko naleteli) s standardno kapaciteto spomina 8 megabajtov in 256 kb predpomnilnika. Disketnik je tokrat le majhen 3 5 palčni Mitsumi, na krmilnik 2s/1p/1g pa je priključen stari dobri Western Digital Caviar z deklarirano kapaciteto 425 Mb in dostopnim časom 11 ms (za primerjavo beri odstavek Jerovšek 486DX2/66) Licenčna programska oprema so standardni MS Windows 3 1 ter Dos 6 2 Toda kaj sploh pomeni beseda licenčna Preprosto da v meniju program managerja About piše registered to EVI dragi bralec in ne morda registered to Super Medo s prijatelji in zlato uro Tako torej v pravni državi vse po propisima Toda vrnimo se k grafiki Kartica SPEA V7 Mercury premore 1 Mb grafičnega spomina podpira VLB lokalno vodilo v Oknih pa ji lahko s priloženim programom naravnamo tudi frekvenco osveževanja saj navadni monitorji previsokih frekvenc ne prenesejo najbolje O CD-Rom enoti Mitsumi FX001D z dvojno



hitrostjo dizel motorjem in servo volanom je bilo že veliko rečenega zato si rajše oglejmo zvočno kartico Ta za spremembo ni SB temveč s SB 100% kompatibilna Escom Power Sound Pro 16 Stereo s slušalkami in mikrofonom (Svašta!) Zopet za spremembo priloženi so aktivni zvočniki Escom HiPro z 10 Wattnim ojačevalcem.

Malce boljši večji in dražji je tudi monitor spet Eskim multiscan 1280x1024 NI (non interlaced oz brez prepletanja) 0.26 (velikost točke) MPR2 (podpira švedski standard o dovoljeni količini sevanja) z diagonalo zaslona 15 palcev (dovolj poveča sliko da je ločljivost 1024x768 udobna za delo) (op brez nadaljnega in brez nadaljnih oklepajev)

Morda je še razlaga pojma multiscan Monitor je zvezno frekvenčen in preiskuje v frekvenčnem razponu ki ga podpira vse frekvence ki bi mu jih utegnila pošiljati grafična kartica kar lačno pomeni. da je zadeva boljša in dražja od običajnih 14 palčnih Še predzadnjič za spremembo tipkovnica s Slo znaki Escom Primo Pro je tokrat proizvod korporacije Fujitsu na slovenskem trgu manj pogost, a vsekakor zelo dober izdelek In še zadnjič za spremembo ponuja podjetje miš Tivox miško Boeder BS z zdaj že običajno Escom podlogo

Garancija za konfiguracijo znaša 1 leto cena pa je 159 000 tolarjev Kar samo se zastavlja tudi vprašanje kaj je smisel življenja in zakaj završaj vsaka druga komponenta v imenu skriva besedo Escom?

To seveda ni nič slabega saj je Escom znan in uveljavljen nemški proizvajaler računalniške opreme v odgovor na prvo vprašanje pa vam priporočam kakšno literaturo npr Štoparski vodič po galaksiji ali PC za telebane

## Rezultati tustov

| | Tivox H | Autro H | Anni H | Altec H | Gekko H | Iskra H | Jero H | Anni L | Alte L | Jero L | Gekko L |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ***Wintach*** | | | | | | | | | | | |
| Word | 19 43 | 25 84 | 20.21 | 22 78 | 19 81 | 19.09 | 15.71 | 3 18 | 2.46 | 4 08 | 3.15 |
| CAD | 53 81 | 41 37 | 44 84 | 42 93 | 17 56 | 43.37 | 21 00 | 3.75 | 3.36 | 3 40 | 2 93 |
| SS | 44.59 | 46.28 | 24.28 | 45 71 | 43 78 | 24 03 | 38 31 | 3.53 | 3.02 | 3 93 | 3 40 |
| Paint | 45.50 | 43 28 | 34 78 | 48.50 | 23 96 | 32.25 | 23 34 | 3.65 | 2.96 | 3.43 | 3.59 |
| Over | 80 03 | 39 19 | 31.03 | 39.20 | 26.28 | 29 69 | 24.59 | 3.53 | 2.95 | 3.06 | 3.27 |
| ***LandMark*** | | | | | | | | | | | |
| CPU | 1417 30 | 1209 90 | 1314.12 | 1139 92 | 1272.69 | 1316 85 | 1333 70 | 474 94 | 417 92 | 341 88 | 441 08 |
| FPU | 588 76 | 587 94 | 588 19 | -588.43 | 587 96 | 588 95 | 588 18 | | | | |
| Video | 2547 88 | 2524 08 | 2131 83 | 2080 | 1374 08 | 1926 41 | 1678 91 | 369.79 | 319.35 | 297 78 | 311 96 |
| Land | 1621 96 | 1496.53 | 1459 47 | 1330.01 | 1204 01 | 1387.02 | 1325.83 | 377.05 | 330 05 | 200 44 | 341.52 |
| ***ByteBench*** | | | | | | | | | | | |
| 1 | 5956.26 | 5527 2 | 553.58 | | 4958 89 | | 444 90 | 2.41 | | 1779 00 | 2312.88 |
| 2 | 369 13 | 490 05 | 306 40 | | 323 40 | | 248 20 | 280 10 | | 219 78 | 352.00 |
| 3 | 1510 00 | 1498 90 | 1944 00 | | 1187 40 | | 1607 80 | 1278 84 | | 1322.42 | 1322.79 |
| 4 | 16 31 | 10 00 | 8.06 | | 13.00 | | 16 00 | 10 00 | | 15 00 | 10 06 |

Ključ Word=procesiranje teksta, CAD= CAD in risarski programi, SS=Razpredelnice, Paint=risarski programi, Over=skupna vrednost CPU (central processing unit)=hitrost glavnega procesorja, FPU (Floating Point Unit)= hitrost matematičnega procesorja. Opomba rezultati FPU testa pri sistemih 386 ne obstajajo, ker 386 nima integriranega koprocesorja, dograjevanja pa nismo zahtevali)

V zgornji vrstici je ime firme, ki izdeluje računalnik, poleg pa črka H (high end) in L (low end), ki pomeni rang konfiguracije

zanimivosti

Aleš Novak

# Nekaj več za SEGAše

## Dodatki za konzole SEGA

Kruha in iger so vekali že stari Rimljani, [illegible] levi trgali na kosce sestradane sužnje. A so levi podlegli, gospoda pa naveličali monotonije, filozofi so napeli sive celice čez slavo[illegible] in postavili v areno dva plačanca, gladiatorja [illegible]. [illegible] je [illegible] da je bilo veselje. [illegible] so svet preplavile [illegible] ideje. Prišlo je tako daleč, da so ukinili suženjstvo, zaščitili živali in proglasili [illegible]akopravnost.



[illegible] žensk. Kmalu zatem so svetu zavladale konzole. Igralna konzola je priprava, kjer je dovoljeno vse, kar je drugače prepovedano (npr.: Prijatelj je naredil nekaj, kar vas je precej razjezilo. Želite ga ubiti, pa je to z zakonom prepovedano. Nič lažjega! Vključite konzolo, prižgete televizor, [illegible] vzamete control pad in pobijete vse, kar [illegible] in gre). Vam je odleglo? Sproščanje stresa in izobra[illegible]alne last nosti so pri konzolah ključnega pomena. Ni čudno, da so konzole tako popularne. Konzole so prekrižale mojo [illegible] pot čisto po naključju. To je bilo [illegible] leta, ko je stric Tone kupil oov[illegible]. [illegible] mladoletniki pa so iz [illegible] objestnosti podrli sosedu novo beton[illegible]ko ograjo. Tako se je v blišč[illegible] radovednosti pri meni po[illegible] konzola, pa še druga pa tret[illegible]. Bržkaj sem s harddiska moje prijateljice zanosno zbrisal vse špil[illegible] na uredništvo pohitel po veliko kartonsko škatlo. Ob prvem pogledu [illegible] si dejal: "[illegible] je [illegible] ber staf" Poleg ročnega raketnega metalca, magnuma, žepnega akumulatorja se je poleg [illegible] opremljene fregate ameriške izdelave šopiril še pravi barvni televizor. Res prava parada dodatkov za konzole Sega. Dobro! Brez pretiravanja: V škatli sem našel šest dodatkov orodij za popestritev svetlih trenutkov ob video igrah.

• **Naziv: Gear To Gear Cable. Konzola: Game Gear. Dolžina kabla: 1,5m. Teža: 70g**

Mnogo iger za GG je pisanih za dva igralca. Vendar je že na prvi pogled opaziti, da je fizično nemogoče [illegible] za konzolo dva igralca. Tako je pri večini iger ta opcija preprosto blokirana. Igranje dveh igralcev (seveda le na eni konzoli) omogoča ta dodatek. Kabel preprosto porinemo v prazen stič z napisom EXT v obe konzoli in se odpravimo pustolovščinam naproti. Pri igri Aerial Assault (klasična vesoljske strelske vaje) s kompanjonom družno pi[illegible]te v objem sovražnika. Z geslom v slogi je moč se [illegible]a priti precej dlje kot v solo verziji. Povsem drug[illegible] pa izgleda zadeva pri miselni igri Solitaire Poker. T[illegible] se s partnerjem spopadeta v direktnem boju. Res [illegible]rav prisrčno.

• **Naziv: TV Tuner Pack. Konzola: Game Gear. Starost uporabnika: 5 let in v[illegible]**

Radi hodite v naravo? To [illegible] redu. Vendar kaj se zgodi, če je ta [illegible]nevden, sestra pa težnari, ker [illegible] zamudila Santa Barbaro? Ker [illegible] navdušen pripadnik Sege GG pragotovo že imate [illegible], vstavite namesto [illegible] v konzolo TV Tuner Pack. Sestra bo zadovoljna, vi pa se mirno lahko [illegible] tite ribolova. Tako bo volk sit in [illegible] cela. Simpatična stvarca tale TV Tuner (tudi vaša sestra seveda) [illegible] omembe vreden problem je lokacija. V [illegible]





Tacno so TV signali tako slabi, da sem se odpravil [illegible] Teleljo[illegible]. [illegible] je bil sprejem tako fantastičen, postaje pa posejane tako na gosto, da bi potreboval vsaj multitasking. Nev[illegible]etno zadovoljen je bil s to nadgradnjo [illegible] moj brat, saj si je finale nogometa [illegible]vakov ogledal kar na



[illegible] delovnem mestu. Poleg Tv [illegible]erja dobite v škatli še kovinski podstavek za ko[illegible]. Tako lahko nemoteno med prenosom v eni roki [illegible], drugo pa jest asaitde. Osebno sem [illegible] nad tem dodatkom najbolj navdušen.

• **Naziv: Battery Pack. Konzola: Game Gear. Teža: 480g ali 4 808-4 bruto registrskih ton**

Dobro vemo, da je GG pač žep[illegible] konzola in dobrodošel sopotnik na vseh potepa[illegible]. Baterije so drage, pa še vsak dan jih je treba menj[illegible]. Tu priskoči na pomoč Battery Pack. Enostavno ak[illegible]tor priklopite preko AC adaptorja na omrežje [illegible] boste



kot prerojeni. Zataknete ga za pas in priključite na konzolo. Polnjenje zadostuje za približno 8ur igranja ali gledanja televizije. Nepogrešljiv dodatek za vse profesionalce.



**• Naziv: The Sega Light Phaser Konzola: Master System, Master System II**

Pod krinko tega naziva se skriva systematično oblikovano svetlobno orožje. Orožje povežemo s konzolo preko porta 1. Za nemoteno delovanje je potrebna še izbira pravega softwarea. Na portu 2 je dobro imeti še ročni... ne fikcij del pištole sprožilec. Pripravna igrača za spoščanje stresov. Tudi hvala v smislu "A si vidu kako s m mu glavo udpihnul" bo poslej povsem utemeljena. Pištolo v konzolo, pa veselo na delo.

**• Naziv: Master System Converter Konzola: Mega Drive More games, more Fun**

Kupili ste konzolo Master System in vse dodatke. Vse je bilo lepo in prav do usodnega dne, ko so vam prijatelji kupili za rojstni dan pravi Mega Drive. Master system ... v posabo, dokler ga niste nekam založili ... pa ga kljub velikim naporom ne morete nikjer najti. ... stali so vam vsi ... in vsi dodatki, ven dar ne veste kam z njimi. Sega je poskrbela tudi za vas. Master System konverter bo iz vašega Mega Drive-a izvabil Master System in 300 gramsko lešnikovo čokolado Milka. Pravi lepotec ... pa še 3D očala lahko priključite nanj. Je pa ena malenkost (ali dve). MG Control Pad povsem zadovolji potrebe MS. Kurzorji ostanejo kurzorji, tipka A je ... brez pomena, B prevzame funkcijo tipke 1, C pa tipke 2 na MS Control Pad u. Izključene so nekater igre (Great Volleyball, Shanghai, Alien Syndrome, Wonder Boy & Master Land, Where in the World is Carmen San Diego (uboga Carmen), Montezuma's Revenge, Bomber Raid). Za navedene igre je uporaben izključno MS Control Pad. The F-16 Fighting Falcon, sploh ne bo delal, ostalo je pa v najlepšem redu.

**• Naziv: Mega Stick, Konzola: Mega Drive: Starost uporabnika: 3 leta in več**

Pravi Joystick. Ni ravno anatomsko oblikovan, vendar dovolj čvrst ... za vsakovrstne nasilneže. Pravi balzam za spretne prste. Brez večjih težav krmilimo vse strani, tipke A,B,C so tako velike, da jih je milorečeno nemogoče zgrešiti. Poleg običajnih funkcij je tu še nekaj bonbončkov. Turbo speed za vse tipke (A,B,C). Frekvenco lahko nastavimo, da nam sovražnik nikakor ne bo mogel do živega. Za začetnike je tu še funkcija slow motion, ki pa je uporabna le v nekaterih igrah. Ob pritisku na vsako od sprožil se posveti diodica ... tudi indikator frekvence Turbo Speed-a. ... je palica prenesla nadvse uspešno. Ob njej se ... občutka, da boš zdaj, zdaj zdrobil Control Pad.



# Rešitev ribiške nagradne igre Repro iz prejšnje številke

Kar precej se vas je potrudilo napisati svojo razlago fenomena plavajočega in delujočega monitorja, ki ga je Repro razstavil na Informatiki. Žal pa nihče ni uganil, zato smo se odločili nagraditi tistega, ki se je rešitvi najbolj približal. To je Janko Pireč, Andraž 82, 63313 Polzela. Čestitamo!

Kako jim je torej uspelo potopiti delujoč monitor v vodo in vanj nasuti pravih in digitalnih ribic? Repro-jevci so vsa vezja in ostalo občutljivo šaro so od stranili iz ohišja in jo postavili na suho, v vodi pa je ostala le katodna cev

# A

miga

Jernej Pecjak

# Vojna gigantov

## [illegible] Work [illegible] Directory Opus 4

V [illegible] ik za kaj več kot zgolj za [illegible] eljan [illegible] padalkev iz vesolja, gotovo vsaj [illegible] občasno uporablja enega od tako imenovanih programov "directory". Programi te vrste so nam včasih pomagali le pri presnemavanju datotek [illegible] ene diskete na drugo, danes pa nudijo pravo novo [illegible] za delo z računalnikom. Marsikdo se bo vprašal, [illegible] sploh potreben tak program, ko pa ima Amiga [illegible] grafični vmesnik (Workbench), iz katerega [illegible] mo skorajda vse. Vendar je grafično okolje bo[illegible] za startanje programov, manj pa za delo [illegible] lom datotek (kopiranje, preimenovanje [illegible]. Poleg [illegible] v Workbenchu pogosto vidimo le [illegible] me, [illegible] je tudi ikonce mnogokrat [illegible] datotekami. To pa [illegible] Dir [illegible] omogočajo zagon datoteke [illegible] ce izberemo [illegible] pokaže [illegible]



[illegible] Dir Work [illegible] pa še zdaleč ni kot [illegible] verzija 1.62

[illegible] Re[illegible] izberemo glasbeni [illegible] S [illegible] lahko tudi st[illegible] programe [illegible] arhiviramo datot[illegible] uporabo [illegible] Workbench [illegible] to nemogoče [illegible] Command Line Interface [illegible] se da, vendar je [illegible] nekaterih ukazov [illegible] delo zamudna. Programi za delo [illegible] kami in imeniki [illegible] Amigi pojavili že [illegible] programoma Dir [illegible] 4.11 in Dir Work 2.1 [illegible] v tako mo[illegible] je, da so nekateri up[illegible] popolnoma opustili delo z Workbenchem. Dir [illegible] za kralja vseh podobnih programov [illegible] preplezal, [illegible] verzije, da bi postal [illegible] Tudi Dir Work ni od včeraj. Od [illegible] s svojo verzijo 1.62, ki je bila [illegible] je bila [illegible] saj je nudila [illegible] Opus [illegible] pa še skoraj [illegible] OS 3.0 sta [illegible] in Dir Work [illegible] podati z [illegible] zaslon [illegible] Nova [illegible] je na [illegible] v tabeli [illegible] verzija 2 [illegible]

### Kaj zmoreta programa od vaše Amige

[illegible] programa sta [illegible] močna. Vsak od [illegible] lahko nastavi [illegible] zelo zmogljiv, lahko [illegible] zadovoljno [illegible] nastavitvijo. Dir Opus se [illegible] da prihaja [illegible] knjižnice. Vsaka naslednja verzija programa [illegible] s spominom. Dir [illegible] drugi [illegible] zase po svoje [illegible] pogledate tabelo 1, vidite, [illegible] Work [illegible] Opusa, kar zadeva [illegible] več kot še enkrat toliko [illegible] (iconify, sleep) ga porabi skoraj [illegible] tega ne vrne vsega spomina [illegible] ukaz iz CLI-ja AVAIL FL [illegible] Posledica tega je, da D[illegible] spomina (če je še kje kaj brez [illegible] 1Mb, pa še tedaj se [illegible] njim. Oba programa del[illegible] om 1.3 izkoriščata pa z[illegible] OS 3.0 lahko u[illegible] (datatypes) DW vam [illegible] V [illegible] so prikazane zmogljiv[illegible]

### In kako vam potem olepšata dan

Oba programa upo[illegible] prvi je ta, da izberemo določen [illegible] z gumbom sproži[illegible] določen [illegible] je itak drugi način pa [illegible] prikaz [illegible] lahko [illegible] tip da[illegible] (najvišja) [illegible] ukaze ima [illegible] na [illegible] ali [illegible] miške [illegible] DW Opus [illegible] dvoklik [illegible] (pritisni) [illegible] Vse sta [illegible] funkcije [illegible] vgrajene [illegible] ima Op[illegible] koliko [illegible] kontrolnico [illegible] se lahko [illegible] tudi [illegible] pomoč [illegible] na želeno [illegible] lepše nad [illegible] pomoč DW [illegible] Za ukaz ka[illegible] smo [illegible] pogledati v [illegible] Oba pro[illegible] lahko prikažeta IFF slike do [illegible] 8 načina [illegible] izpišeta besedila kot običajen [illegible] kodami ali kot zapis s šestnajstiško [illegible] Oba programa lahko igrata tudi [illegible] tracker module ter surove zvočne efekte [illegible] lahko tudi formatirata, presnemata [illegible] Opus v ta namen uporablja zu[illegible] pa ima vse to že vgrajeno v sam pro[illegible] tudi [illegible] je podpirala oba. Opus uporablja zu[illegible] mnogo boljši kot Dir Workov. Opus [illegible] pri tiskanju besedila pa lahko nas-

Tabela 1 -
[illegible] hitr[illegible]

| | | |
|---|---|---|
| 1. [illegible] kopiran[illegible] | | |
| | HD HD | [illegible] |
| | HD [illegible] | [illegible] |
| | HD | [illegible] |
| [illegible] ni datotek | | |
| | HD HD | [illegible] |
| | HD RAM | [illegible] |
| | HD | 82 |
| | RAM | 100 |
| | HD HD | 74 |
| | HD RAM | 71 |
| [illegible] no | | |
| [illegible] enje [illegible] (SEARCH) | | |
| | HD | 60 |
| | RAM | 18 |
| [illegible] datoteke (HUNT) | | 80 |
| Velikost imenika (GET SIZE) | | 33 |
| [illegible] imenika (GET DIR) | | [illegible] |

V [illegible] tabeli [illegible] absolutne vrednosti [illegible] ker ničemur ne služijo. Čas [illegible] je od[illegible] od [illegible] katen [illegible] je formatiran disk, kolike spomina [illegible] koj kopira [illegible] pričujoč tabeli [illegible] podatki, [illegible] za primerjave [illegible] programov. Oba [illegible] zelo [illegible] se trudi [illegible] funkcije [illegible] Mo[illegible] rej [illegible] je primer [illegible] Dir [illegible] 100 časov [illegible] tabeli pa je podana [illegible] hitrost Dir Work [illegible] Opus. Če je tako [illegible] 30 [illegible] Dir Work še enkrat [illegible] 10 [illegible], da je bil deset pro[illegible] Vse [illegible] pa je [illegible] bi vzel za novo [illegible] ali drugi program. Za komentarje [illegible]

tavimo [illegible] etrov (št. linij na [illegible] št znakov v [illegible] jih v DW ne moremo. [illegible] kati le eno stran besedila ali pa [illegible] naložiti [illegible] v prilagojeni [illegible] prikaže tudi [illegible] vgrajen [illegible] točkovnih fontov [illegible] programa [illegible] razen [illegible] dveh [illegible] tako [illegible] je pres[illegible] le [illegible] kako [illegible] to uprasil 100Kb [illegible] programa [illegible] premore [illegible] checker [illegible] ne [illegible] standardne knjižnice [illegible] izkoriščajo), v Work[illegible] lahko postavimo ikone [illegible] programe [illegible] naredimo [illegible] kot pa imamo [illegible] lahko dodaja nove [illegible] menuje Work[illegible] opazovalec [illegible] (kateri fonti [illegible] knjižnic [illegible] itd.) in pa [illegible] (kot Snoop [illegible] opazuje [illegible] dogaja v računalniku [illegible] podprogram [illegible] uporabljen sai [illegible] knjižnice [illegible] katere Tooltype [illegible] program [illegible] če nam manjka [illegible] knjižnica.

[illegible] bočemo [illegible] delo [illegible] tako kot želimo [illegible] sta odlična in oba [illegible] tako [illegible] najbolj ustreza V [illegible] kateri ukaz želimo na [illegible] v [illegible] menuju ali pri [illegible] spoznavi [illegible] izbiramo lahko med [illegible] AREXX ukazi [illegible] gumbov ni omejeno [illegible] naenkrat na zaslonu lahko [illegible] 42 Ostale [illegible] da s pritiskom na gumb menjamo serijo.

[illegible] V [illegible] menu [illegible] datotečno okno je lahko [illegible] poljubne ve[illegible] v polju [illegible] Če se dovolj [illegible] kot vas DW izgleda [illegible] Disk Masterju Opus [illegible] odpre le majhen menu za [illegible] za igranje modulov in gledanje [illegible] Priloženih je kar deset različnih nastavitev [illegible] pa da bodo kmalu izšle še nove Zelo pohvalno je [illegible] je avtor dodal program za spreminjanje konfiguracijske datoteke iz prejšnje verzije programa (4.62) [illegible] gram sicer ne naredi stoodstotnega dela [illegible] figuracija tako dobra da potrebuje [illegible] Tako Opus kot DW lahko datoteko [illegible] poznata Slika se tako prikaže [illegible] LHA datoteka se odpre. Lahko pa [illegible] ugotovimo kaj je vsem datotekam [illegible] vnesemo to v konfiguracijo [illegible] bo pri izbiri Final Writer [illegible] ko bomo izbrali [illegible] Type Smith itd [illegible] Da je Opus [illegible] boljši [illegible] DW. Zelo [illegible] zaslonska pomoč [illegible] vedno [illegible] zadošča [illegible] funkcije gumbov [illegible]

## Type Smith 2.02: Kaj je novega?

Type Smith smo opisali že pred dvema mesecema. Že tedaj [illegible] verzija mnogo več [illegible] Avtor se je sedaj odločil da svoje delo dokonča. Gre samo za izboljšani verziji Type Smitha 2.01 [illegible] ne zavede. Imel sem priložnost videti mnogo programov, ki v višji verziji niso bili kaj dosti [illegible] Type Smith ni tak. Zadnja verzija ima več kot 40 popravkov in dopolnil. Popravkov in dopolnil je [illegible] Poglejmo nekaj najbolj zanimivih. V prejšnji verziji ni bilo mogoče izvažati CG fontov z dodanimi [illegible] Obljubljena je bila izboljšava pri izvažanju, namesto tega pa je bil font, ki ste ga posneli s to opcijo, uničen. Nasveti sedaj odlično delujejo in razlika med starimi in novimi fonti je več kot opazna. Vsi ukazi Arexx sedaj delujejo tako, kot je treba. Računalnik mi ni blokiral niti enkrat. Zelo pohvalno je tudi to, da pri shranjevanju metrike program avtomatično postavi za ime .afm datoteke ime fonta, s katerim delamo, ne pa več "untitled" (brez imena). Izvažanje fontov lahko tudi prekinemo, ne da bi nam računalnik blokiral.

Poleg tega je avtor programu dodal nekaj izboljšav. Najbolj vidna izboljšava je vsekakor ta, da lahko širino fonta nastavimo tudi iz glavnega okna, tako da z miško premaknemo navpično premico, ki kaže na širino znaka. Druga pomembna izboljšava je, da program razume poleg PFB tudi PFA datoteke. Standardna datoteka za postscript font je seveda PFB (Postscript font binary), toda nekateri fonti so v zapisu PFA (Postscript font Ascii). Tako program SWDownload, ki se uporablja za prevajanje fontov iz Nimbus Q v Postscript zapis, generira PFA datoteke. Tako lahko sedaj vse Nimbus Q fonte, ki jih imamo, prevedemo v PFB datoteke in veselo uporabljamo s šumniki. Type Smith 2.02 ima tudi dodan programček, ki iz Pro Draw vektorskih slik naredi DR2D slike (ki jih nato lahko naložimo v Type Smith). Dodanih je tudi nekaj novih ukazov za lažje delo s točkami (izbiranje in premikanje segmentov). No, program končno deluje tako, kot bi moral že tedaj, ko so ga prvič izdali. Pri Soft Logiku so sicer pošteno izjavili, da je verzija 2.02 brezplačna za vse uporabnike verzij 2.X, toda bilo bi zelo lepo, če bi bila že prva izdaja taka, kot je tale. Uporabniki so morali tako kar šest mesecev čakati na popravke. No, vse skupaj je še vedno vredno pohvale, saj poznam tudi primere založnikov, ki še sedaj niso izdale popravkov svojih programov.

Kljub temu programu še vedno primanjkuje kakšen ukaz ali dva, predvsem za delo z Arexxom. Poleg ukaza za postavljanje kompozicij (set_compositions) bi bilo lepo videti tudi ukaz za branje kompozicij (get_compositions). Podpora grafičnih kartic bi bila zelo zaželjena. Tudi v popolnem (overview) načinu dela se ob vsakem premiku fonta vse ponovno izračunava. Avtor je obljubil, da bo to v naslednji večji izdaji tudi izpopolnil.

Splošni vtis o programu je vsekakor več kot zadovoljiv. Še bolj velja to, kar sem napisal že v prvi recenziji programa: Če ste kadarkoli želeli ustvarjati vektorske ali točkovne fonte za Amigo, je Type Smith 2 pravi program za vas. Pazite le, da dobite pravo 2.02 verzijo.

### Tabela 2 - zmog[illegible]

#### 1. Zahteve [illegible]

| | | |
|---|---|---|
| Porabljen spomin [illegible] | 44960 | [illegible] |
| Porabljen sp[illegible] | 42700 | [illegible] |
| Spomin [illegible] | 98140 | [illegible] |
| [illegible] | 3Mb | 1[illegible] |
| [illegible] | 1 [illegible] | 1 |

#### 2. [illegible] funkcije

| | | |
|---|---|---|
| [illegible] slik | [illegible] | DS-HAM 8 |
| [illegible] player | [illegible] | da |
| Formatiranje disk[illegible] | da | da |
| [illegible] spomin[illegible] | ne | da |
| Uklavaleci[illegible] | ne | da |
| [illegible] WB | ne | da |
| Snoop[illegible] | ne | da |
| [illegible] WB [illegible] | ne | da |
| [illegible] na [illegible] | da | da |
| [illegible] modulov iz programa | da | da |
| [illegible] tooltypes v ikonah | da | [illegible] |
| Arexx | da | [illegible] |
| Zaslonska pomoč | da | [illegible] |
| Vgrajen prikazovalnik fontov | da | [illegible] |

#### 3. Konfiguracija

| | | |
|---|---|---|
| max število gumbov na [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| max št. odprtih oken | [illegible] | 2 |
| max št. fontov | 2 | neom[illegible] |
| max št. barv | [illegible] | 256 |
| max [illegible] (doneo) na zasl. | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] oken | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] gumbov | stalen | [illegible] |
| [illegible] gumbov | stalen | [illegible] |
| [illegible] okno | poljubno | [illegible] |
| podpora App ikon | [illegible] | [illegible] |
| št. že narejenih konfiguracij | 1 | [illegible] |
| št. [illegible] datotek | [illegible] | [illegible] |
| št. [illegible] | [illegible] | [illegible] |

Veliki [illegible] programa [illegible] ne [illegible] v [illegible] Dane tabel[illegible]

### Tehnikalije

**Testna konfiguracija:**
Amiga 1200, 340Mb trdi disk, 68030 procesor s taktom 40Mhz, Nec Multisync monitor 2

**Cena:**
Dir Opus - 65 angleških funtov (165 DEM), Dir Work - 85 avstralskih dolarjev (110 DEM)

**Naslov založnika:**
Dir Opus by Inovatronic, from Silica Systems, 1-4 the Mews, Hatherley Road, Sidcup, Kent DA14 4DX, tel 081 309-1111 (Velika Britanija)
Dir Work: Quasar Distribution, PO Box [illegible], Southland, Victoria 3192, Australia, tel 613-[illegible]

DW je bolj zapleten. Ker lahko vse odpre [illegible] je [illegible] koliko [illegible] ustvarjati svojo konfiguracijo. Tudi [illegible] jih dobimo zravn[illegible] niso [illegible] (vse [illegible] odpre [illegible] okno v sredaji [illegible]). DW zato [illegible] za bolj[illegible] Ko se ga lotimo, se moramo zavedati, da [illegible] bo vzel dan ali dva, preden bo deloval tako, kot bi mi želeli. Tolažimo se lahko [illegible], da [illegible] delo z njim toliko bolj [illegible].

## Vsem se nam vedno tako mudi ...

Ja, na koncu še hitrost. Verjetno večina [illegible] ov več[illegible] na dan [illegible] tovrstne programe, zato je hitrost kopiranja, brisanja in listanja datotek, imenikov še kako pomembna.

V tabeli 2 je prikazano hitrostno primerjanje med obema programoma. Odnos sem dobil z [illegible]kratno ponovitvijo navedenih operacij. Pazil sem, da so bile



Opus v vsem svojem razkošju

funkcije v obeh programih čim bolj podobno nastavljene. Pod točko [illegible] je prikazano delo z datotekami, pod točko [illegible] pa delo z imeniki, v katerih so bile datoteke. Testiranje se nanaša na delo v [illegible] (RAM) in delo na trdem disku (HD). Rezultatov uporabe mehkih diskov ni v tabeli, ker so skoraj identični tistim s trdega diska. V kopiranju datotek ni velikih razlik med programoma. Rezultat DW se suče okoli 100, kar pomeni, da je hitrost podobna Opusovi. Hitrejši je le v premikanju, in to približno za 15 odstotkov.

Pri delu z datotekami in imeniki pa je razlika večja. Dir Work vodi s [illegible] odstotki. Kar je seveda zelo pomembno, [illegible] o programu za delo z datotekami.

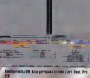
Poleg standardnih [illegible] sem primerjal tudi nekaj dodatnih, ki jih pogosto uporabljamo. V njih ukazih vodi DW, [illegible] pri iskanju niza znakov v datotekah. [illegible] je 100 datotek pregledal 40% hitreje kot [illegible] Opus. Iskanje [illegible] datotek (uporabno pri [illegible] diskih, kjer nikoli ne najdemo tistega, kar iščemo), naredi 20% hitreje, najhitrejši pa je pri [illegible] velikosti imenikov (s tem preverimo, koliko [illegible] dolg imenik in če ga lahko premestimo tja, kjer smo si to želeli). Delzune [illegible] datotek in imenikov potiče [illegible] hitreje [illegible] Opus. Za konec smo primerjali še [illegible] je izpis imenika (DIR). Ta [illegible] največkrat uporablja. DW izpiše

nekaj več kot trikrat hitreje kot Opus. Tudi [illegible] je [illegible] kot kažejo rezultati. Zdi se, da je delo z DW [illegible] gladko kot delo z Opusom.

## Dobre in slabe novice

Največje odlike Opusa so vsekakor njegova enostavnost za delo, dovršenost modula za tiskanje na papir, Arexx vmesnik za dodajanje novih ukazov, število prednastavljenih tipov datotek, ki jih prepozna, zaslonska pomoč, če se izgubimo, in prikazovalnik točkovnih fontov.

Če Opus pogledamo brez primerjanja z DW, se nam zdi, da nima pomanjkljivosti. Če pa oba paketa primerjamo, v trenutku ugotovimo, da sta največji pomanjkljivosti hitrost in pogoltnost s pomnilnikom. Tudi omejitev gumbov, ki morajo biti postavljene [illegible], je [illegible] moteča. Zelo pohvalno bi bilo, če bi [illegible] dalo [illegible] razporediti na katerikoli gumb, saj [illegible] pa[illegible]di več kot dvajset. Tudi [illegible] tek tipk na miški [illegible] v obup. V Opusu namreč [illegible], da se pritisk na levo tipko nanaša na levo, pritisk na desno tipko pa na desno okno. Okno, na katerega se nanaša ukaz, moramo prej izbrati, drugače pa [illegible] tisto okno, v katerem smo [illegible] naredili. [illegible] je na koncu izbrano napačno okno. Ja, Opus ima tudi [illegible] hrošča, namreč [illegible] vrata grafični spomin. Ko npr. pogledamo dvajset slik, napiše, da nam primanjkuje



Konfiguracija DW, ki je prirejena za delo z Art. Dept. Pro 2.5

spomina.

No, tudi DW ni idealen program. Manjka mu pred vsem Arexx, to je v spodobni obliki. Priročnik res omenja, da se Arexx ukaze da vnesti neposredno v konfiguracijsko datoteko, vendar če pogledate to datoteko, boste videli, da je to vse prej kot nekaj, kar bi kdo želel početi. Zaslonska pomoč bi bila ob vsej kompleksnosti zelo zaželena. Še posebno zaplete [illegible] konfiguraciji vpisovati kakšne sistemske [illegible] (npr. Kilobajte, čas), saj so določene le z določeno črko. Premikanje in večanje gumbov v konfiguraciji je zelo nestandardno. Gumbe lahko večamo le tako, da pritiskamo na štiri puščice v vseh smereh. Sprašujem se, zakaj avtor ni uporabil enakega sistema, kot je v Wor[illegible]

[illegible] za preurejanje oken. [illegible] DW še nisem našel. [illegible] Že [illegible] bom, pa se je v zadnjem trenutku izkazalo, da sem nekaj zamočil pri nastavitvah. Program je [illegible] nekoliko nepotrebno zapleten. Ko [illegible], lahko [illegible] odpre drugačen zaslon, [illegible] barv, kot [illegible] ga prvič poženemo. Ne [illegible], kdo bi si želel [illegible]. Sem pa porabil [illegible] predno sem [illegible] [illegible] prebujanje [illegible] barve.

Za [illegible] potrebujejo ogromno [illegible] v DW [illegible] prostora na zaslonu. Pohvalno bi bilo, če bi avtor dodal [illegible] gumbov, ki jih pozna Opus. Vsekakor vredna je [illegible] hitrost programa, [illegible] potrošnja spomina in [illegible]. Tudi prej [illegible] dodatki ([illegible] checker itd.) so pohvalni. Vsi je verjetno ne bodo [illegible] z menoj, toda raje imam v „startupu“ le enega kot deset programov. Predvsem [illegible] se ne [illegible] med seboj.



DW se malo drugače

Nove verzije DW-ja so na voljo na mreži, kar je dandanes, ko ima vedno več ljudi dostop do mreže, zelo pohvalno. Tako ni treba vsak popravek čakati direktno iz Avstralije.

Najbolj grajanja vredna pa je omejitev obeh programov, da imata lahko odprti le dve glavni okni. Kolikokrat bi želel iz enega okna kopirati v drugo, [illegible] v tretjem pa imam nekaj, kar sem shranil že prej. DW je na boljšem, da premaga to omejitev, saj je to tudi edina omejitev, ki [illegible] pri [illegible]uriranju [illegible].

## Za katerega je vredno poseči v denarnico?

Če imate malo spomina (beri 2Mb ali manj), če ste [illegible] na hitrost, če želite imeti [illegible] stvari v [illegible], če [illegible] uporabljali DW [illegible] ne želite izgubiti konfiguracije, potem [illegible] kupite DW. Poleg tega [illegible] nekoliko [illegible].

Če ste navajeni Opusa, [illegible] mali [illegible] in ste uspešno preklelí dan, ko ste ugotovili, da konfiguracija [illegible] Opusa 5 ni enaka tisti v verziji 4, ker ste uspešno vse še enkrat nastavili, če [illegible] toliko spomina, da vam ga nikoli ne zmanjka, če ne prenesete misli, da boste porabili vaš [illegible] in boste zadovoljni z izgledom, ali če ste zagret Arexx programer, potem brez razmišljanja kupite Opus.

Oba programa sta vrhunska, nekaj, kar sem do sedaj videl le na Amigi, zato boste z obema zadovoljni. No, če pa vprašate mene, malenkosti štejejo. DW ima najpomembnejša [illegible] v svojo prid: hitrost in dolžino. Program te vrste mora biti majhen, hiter in zanesljiv. Kro[illegible] v mojem srcu ima tako DW2 [illegible]. Kaj pa v vašem? Sodite sami.

Jaka Terpinc

# Novosti v deželi vektorjev

## Kaj prinaša DAs Vektor PRO

Navada, da programi na neki stopnji nadgradnje dobijo pridevek PRO, se je že tako ustoličila, da se dvomom v PRO-jevo verodostojnost prav težko izognemo. DAs Vektor PRO je izšel v začetku leta kot izpopolnjena verzija priljubljenega DAs Vektorja, o katerem smo v Megazinu že pisali, zato le na kratko o tem, kaj PRO pomeni tokrat.

### Novosti

Poleg tega, da so DA-jevci polovili kar precej hroščev, so močno okrepili animacijski modul ter dodali zelo močno opcijo različnih barvnih prelivov. Vektorizator poslej prebira in obdeluje tudi monokromatske slike s končnico TIM (pretvornik iz drugih formatov je priložen), vse ostale (ne)kvalitete pa ostajajo. Pri postavljanju objektov v tri dimenzije program lepo izriše globino, tudi če spremenimo barvo tretje stranice. Barvni prelivi kot polnila so v novi verziji izdelana prav briljantno. Opcija ponuja radialne in linearne prelive, z linearno ali eksponenčno stopnjo prehoda. Oblikujemo lahko tudi prehod iz enega poligona v drugega, pri čemer lahko določimo smeri poteka. Pri zaslonskem prikazu si lahko izberemo poljubno število stopenj, kar izpis znatno pohitri. Opcija polnjenja s prelivom deluje le znotraj programa, kar pomeni, da se lovsstnega okrasja ne da izvoziti v vektorskih formatih, kar pa v bistvu ne predstavlja posebnega problema, saj je zaradi količine podatkov v tem primeru bolj uporabno tiskanje "rasterske" datoteke. Animacijskemu modulu je dodana možnost oblikovanja stalnega ozadja, ter cela paleta nastavitev kamere, velikost "poi" ter filtri, ki nam omogočajo učinke kot so prosojnost, postopno zatemnitev (fade), prepustnost barvnih komponent. Končno so spravili v red postopno deformacijo s pomočjo mreže, ostale animacijske opcije pa ostajajo enake. Animacije, narejene z DAV PRO lahko s posebnim programom lepimo skupaj, jim dodajamo zvok in združujemo z animacijami, narejenimi z InShape. Sliši se mamljivo, vendar je v nasprotju [illegible] vseh ostalih opravil tokrat potrebno opisati postopek (batch), namesto da bi stvar združili v kakem prijaznem uporabniškem okolju, kot je to mogoče pri vseh "poštenih" programih na atariju.




### Česa pa še vedno ni?

S spiska starih pomanjkljivosti moramo na žalost prepisati nezmožnost določanja standardnih velikosti strani. Prav tako lahko ikonske funkcije še vedno kličemo le s klikanjem, namesto tudi s tipkami. Poleg pomanjkljivosti pa so tu še napake. Ena najbolj neprijetnih je hrošč, ki nam ne dovoli, da bi videli, kaj vpisujemo pod parameter števila sličic na sekundo. Pri oblikovanju deformacijske mreže zgornja leva točka le-te še vedno prav nesramno sama od sebe skoči proti levemu robu strani, ko jo označimo. Nedotaknjena [illegible] DAV-ova "okupacija" vsega RAM-a, ki je na voljo, zaradi česar ne pridejo do sape rezidentni ali vzporedni (pri multitaskingu) programi in kar je najhuje, v napoto mu je del spomina, ki ga zavzame razširjeni zaslon (Blowup Speedres): tako da s 4 Mb RAM-a, 256 barvami in ločljivostjo večjo od 640*480 program ob zagonu javi "No memory".






### Tabela s prejšnje številke

V prejšnji številki je bilo zaradi pomanjkanja prostora izpuščenih nekaj podatkov, ki prikazujejo zmogljivosti pospeševalnika.

Nekatere ločljivosti in hitrosti obnavljanja slike, dosežene z Speedresom. (i) način s prepletanjem

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 barvi | 800*600 >90Hz | 1024*768 64-70Hz | 1120*832 56/110Hz(i) |
| 16 barv | 800*600 >90Hz | 1024*768 64 Hz | 1280*960 100 Hz(i) |
| 256 barv | 800*600 70Hz | 1006*708 100 Hz(i) | |
| True Color | 512*400 84Hz | 640*400 68Hz | 640*480 60Hz |

# TEKMOVANJE OSNOVNOŠOLCEV IZ ZNANJA RAČUNALNIŠTVA

po marsovcih gonili Mario kart ali se celo
se na Bežigrajski gimnaziji, vaši vrstniki
problemi. Na 9. državnem tekmovanju iz
matematične probleme v program
so bili v šest skupin. V prvi so učenci
naloge reševali v jeziku logo. Največ točk (98) je
Kovačič v Ljubljani. V drugi skupini so svoje
je svoj Woodstar nagrada za prvo mesto) domov
Ji, Slovenske Konjice. Tretja skupina je upora-
so se odrezali malo slabše od svojih mlajših
iz OŠ Maksa Pečarja, Ljubljana, osvojil le 74 točk.
zapologo iste jezike kot tretja. Med šestošolci je
Vac Kovačič, Ljubljana, sedmošolci so najbrž
malo točk. Le največ pa Damjan Cvetko iz
ljubljanske OŠ Prule ... udarili os... z daleč
najtežjimi nalogami. Matej Rizman iz OŠ Dušan
prepričljivo pustil za seboj, saj je osvojil vse mož...
svojo najnovejšo pridobitvijo ... CD-ROMom, dar
bro izkazali, saj so presrečnim tekmovalcem izročili
Podelitev so popestrile škatle za ... in
tekmovanja mi je zaupal, da se ... mladih
izboljšuje, kot zanimivost pa ... da
konkurence ponavadi tudi zm...
ne bi vsi zbežali nekam ...
in 6. skupino (7. in 8. ...

Preštej na koliko ...
kot 2 naravnih ...
na konstanta ...
le naravni števili d in n. Po...

